Xanthin

pro gamer

Haftalık Oy... isi

SABAH
ISSN 1304 - 3811
1.750.000 TL.
Sayı-40
9 771304 381003 40

CD'DE
UEFA Euro 2004
ve dahası...



İNCELEMELER
Manhunt
Breed
Pool Paradise
American Idol

ön inceleme
Brothers in Arms

tam çözüm
Egyptian Prophecy

online
Sacred Online
Guild Wars

Cehennem zebanilerini evlerinde ziyaret ettik

PAINKILLER

WWW.HIPIR.COM 3377



Nasıl Kullanırım: Seçtiğin kodu kısa mesaj olarak yaz Bir boşluk bırak Marka kısaltmasını ekle (Nokia için N, Samsung için SA Ericsson için E, Siemens için S) Turkcell 3377'ye gönder. Örnek:L83814 N

Sevdiklerine / Sevmediklerine: Seçtiğin kodu yaz, bir boşluk, bırak marka kısaltmasını ve göndermek istediğin numarayı yaz Turkcell 3377'ye gönder. Ör: P81332 N 5321234567

RESİMLİ SMS



P81068, P81291, P86978, P86704, P81092, P89203, P81224, P81285, P81195, P81293, P87244, P89242, P81257, P89250, P81226, P81328, P81278, P81296, P88814, P81122, P81301, P86998, P81346, P87244, P81288, P86971, P88924, P86743, P81340, P89179

OPERATOR LOGOLARI



L81347, L81322, L83542, L84661, L85023, L85054, L81223, L81291, L81313, L81235, L83377, L83779, L84697, L86407, L86580, L86406

ADINIZ ŞANINIZ YÜRÜSÜN

Seçtiğin kodu yaz boşluk bırak isminizi yaz 3377'ye gönder. ÖRNEK: A72401 KEMAL Arkadaşına göndermek için isimden sonra boşluk bırak, arkadaşının telefonunu yaz. 3377'ye gönder. ÖRNEK: A72401 KEMAL 532XXXXXXX

Pikasso LOGO Maksimum 8 harf Bu servis sadece nokia modellerini destekler

isminiz A72388 · isminiz A72391 · isminiz A72397 · A72402 · isminiz A72404

Pikasso RESİMLİ MESAJ Maksimum 8 harf Bu servis sadece nokia modellerini destekler

EROTIC isminiz A72387 · B N A72392 · isminiz A72394 · ILOVEYOU isminiz A72398 · LOVE YOU! isminiz A72401

Pikasso DUVAR KAĞIDI Maksimum 8 harf



A72471 · A72434 · A72435 · A72461

MELODİ - ÖZEL MELODİ - POLYMELODİ

AŞAĞIDAKİ TÜM MELODİLER, POLYMELODİ DESTEKLİDİR.
POLY MELODİ KODUNUN BAŞINA ' M ' HARFİ YERİNE ' F ' YAZ 3377 YE GÖNDER

Kırmızıyla yazılmış melodiler Özel Melodilerdir.
Maviyle işaretlenmiş melodiler Hit Melodilerdir.

PolyMelodiler; Nokia (3510,3510i,5100,6100,6610,6650,7210,7250,7650,3650,6800,7250İ,7600,N-GAGE) Siemens (C55,S55,SL55,A50,A80,ML50,MC60), Samsung (C100,N620,T100,S300,V200,A800,E700,S500,X100,X600E710,P400,) Sony Ericsson (T300,T310,T610,P800,T630,Z600) modelleri içindir.

Süper Diziler

M86666 Bir İstanbul Masalı(Dizi)
M83333 Zerda(Dizi)
M83377 Asmalı Konak(Dizi)
M82363 Berivan(Dizi)
M84000 Okul(Film)

HIT

Arabesk

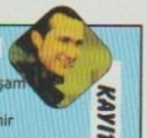
M83908 Mahmut Atabay Geri Dön
M81162 Azer Bülbül Başaramadım
M82500 Berdan Mardini Berfin
M82411 Cengiz Kurtoglu Okul Yılları
M82630 Cengiz Kurtoğlu Düşerim dillere
M82007 Hakan Taşıyan Eskici
M82009 Ibrahim Tatlises Acı Gerçekler
M82373 İbrahim Erkal Care Gelmez
M82112 M. Gurses Konussana Birtanem
M82537 M. Gürses Kederliyim içiyorum

TARKAN



M84444 Dudu
M85295 Gülümse Kaderine
M82468 Kuzu Kuzu
M85294 Sorma Kalbim
M82444 Asla
M82445 Ay Ay
M82471 Ölürüm Sana
M85296 Bu Şarkılarda Olmasa
M82459 Gül Döktüm Yollarına

KIRAÇ



KAYIP ŞEHİR

M83980 Aman Ayşam
M83983 Hep Sen
M83984 Kayıp Şehir
M83982 Cemalim
M83986 Senden Başka
M83987 Tek Hatıra
M83988 Yalan
M83989 Yolcu

YENİ

Türkçe Pop/Rock

M81060 Ajda Pekkan Arkanı Dön Ve Çık
M82647 Athena Öpücük
M81897 B. Özlemi Güneşimden Kaç
M82921 Baha Bizim Hikayemiz
M81877 Bendeniz Ya Sen Ya Hiç
M81913 Bulutsuzluk Özlemi Uçtu
M82982 Candan Erçetin Neden
M84648 Çelik Dongi Dongi
M84642 Çelik Sen Yoluna Ben Yoluma
M84636 Çelik Veda Etmem
M82919 Deniz Yükcü Deli divane
M81971 Edip Akbayram Merdo
M84510 Fikret Kızılok Gönül
M84523 Fikret Kızılok Yeter ki
M82005 Funda Arar Alagül
M85531 Funda Arar Sevda Yanığı
M81979 Mazhar Alanson Yandım
M81994 Melike Demirağ Arkadaş
M83036 Murat Goğebakan Ayyüzlüm
M83917 Özlem Tekin Dağları Deldim
M83921 Özlem Tekin Kırıldim
M82179 Pentagram Anatolia
M84667 S. Aksu Ne Haber Aşktan
M83751 Seden Gürel Hesaplaşma
M82925 Sefarat Bodrum
M82181 Sertab Erener Here Im
M82338 Sezen Aksu Belalım
M82342 Sezen Aksu Firuze
M82348 Sezen Aksu Keskin Bıçak
M82350 Sezen Aksu Sarı Odalar
M82353 Sezen Aksu Sen Ağlama
M82356 Sezen Aksu Tutuklu
M82515 Üc Hürel Bir Sevmek
M83889 Yaşar Vakit Yok Gemi Kalkıyorr

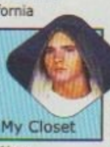
Türkçe Halk/Sanat

M85087 Allı Turnam
M81310 Cahit Berkay Al Yazmalım
M81935 Ceylan Küstüm
M81700 Grup Laçin Eylen Sunam
M81778 İbrahim Tatlıses İki İki
M83793 İbrahim Tatlıses Tek Tek
M81804 İsmail Türüt Sosyete Kızı
M81842 Kamil Sönmez Cayelinden Öteye
M81894 Kubat Nar Ağacı
M85380 Metris
M82033 Misket
M82068 Mustafa Keser Havada bulut
M83250 Safiye Soyman Bitmeyen Çile
M83056 Safiye Soyman Tanrı İstemezse
M83243 Safiye Soyman Unutamam Seni
M82560 Yavuz Bingöl Acem Kızı
M82563 Yavuz Bingöl Sari Gelin
M83080 Yılmaz Morgül Anadan ayrı
M83213 Yılmaz Morgül Çaresizim
M83137 Yılmaz Morgül Özledim
M82596 Zara Zeytin Yağli

Yabancı Pop/Rock

M83433 50 cent In The Clup
M83308 Alpha Ville Bigin Japan
M85007 Anna Vissi Eleni
M81134 Asereje
M85264 Ashanti Rock Wit U
M81000 Avril Lavigne Complicated
M83305 Back Street Boys The Call
M83303 Blue Fly By
M83302 Cher Believe
M81683 Cher Strong Enogh
M83293 Dire Straits Walk Of Live
M81480 Eagla Hotel California

EMINEM



M83255 Lose Yourself
M81406 Without Me
M81071 Cleaning Out My Closet

M83139 Enrique Iglesias Hero
M83312 Kylie Minogue Cant Get You
M81647 Madonna Like A Virgin
M81981 Mc Free Styler
M83915 Nickleback How You Remind Me
M81636 NoDoupt DontSpeak
M81624 Pink Familly Portrait
M82116 Pink Floyd Hey You
M81585 Queen We Are TheChampions
M82695 Red H. Chili Peppers By The Way
M82215 Red Hot C.P. Californication
M81570 RollingStones Angie
M81556 Santana Corazon Espinado
M81530 Sting Desert Rose
M83263 Tiziano Ferro Perdono
M83146 U2 One

Film / Dizi

HIT

M83337 Zerda Dalkavuk
M83334 Zerda Başım Dumanlı
M82035 Mission Impossible
M86665 Bir İstanbul Masalı G. Bir Gün
M82000 Message (Çağrı)
M81625 Flinstones
M82406 Star Wars
M85052 Bonanza
M81650 Godfather

Neredesin Firuze

YENİ

M83904 Özcan Deniz Ahirim Sensiz
M83905 Özcan Deniz Gaip Arabesk
M83906 Özcan Deniz Ş. Büyücüsü

Kürtçe

M82746 Abbas Ahmed Biguhere
M82810 Ciwan Haco Bida
M82809 Ciwan Haco Bilura Min
M82816 Ciwan Haco Diyarbekir Mala
M82734 Ciwan Haco Gula Sor
M82707 Dilşad Melli Melli
M82708 Efkan Sesen Merhaba
M82758 Grup Munzur İsyan Ateşi
M82756 Gulestan Perwer Bihuri
M82751 Hekem Sefkan Derman tu ye
M82802 Kamkars Lerzan
M82801 Kızılırmak Dem Dem
M82795 Nilufer Akbal Caye Berbena
M82793 Şivan Perver Bila be
M82838 Şivan Perver Gulizer
M82777 Şivan Perver Kani
M82791 Şivan Perver Leyla (Vizontele)

DUVAR KAĞITLARI

Nokia (3510i,3300,5100,6100,6610,6650,7210,7250,7650,3650,7250İ,7600,7650,8910İ,N-GAGE) Siemens (C60,S55,SL55,M55,MC60,) Samsung(E700,S500,T100,X100,X600,E710,S300,M300,T500,V200,X400)Sonny Ericsson(T310,T610,T630,T68) modelleri içindir.



D81008, D81124, D84076, D84106, D84084, D81569, D81473, D81885, D81814, D81414, D81027, D81056, D81378
D81009, D81430, D84090, D84110, D84105, D81572, D81872, D81886, D81815, D811431, D81083, D81268, D81817
D81088, D81887, D84092, D84112, D84122, D81578, D81577, D81586, D81598, D81453, D81180, D81422, D81271

İçindekiler

İNCELEMELER

HABERLER

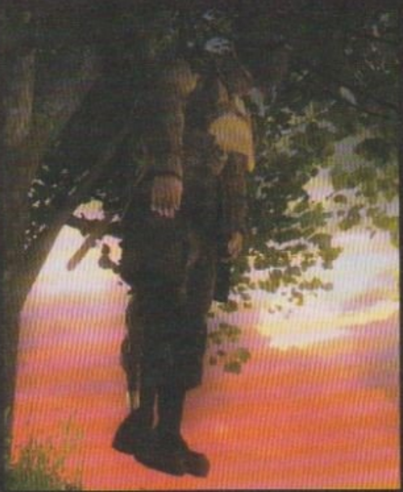


ONLINE

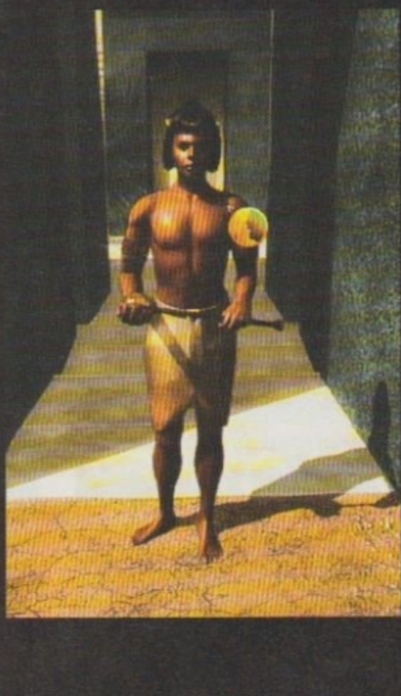
AYRICA...



ÖN İNCELEME



STRATEJİ REHBERİ



Kırkımız çıktı

Her zaman köşe taşları olarak kabul edilen 10'un katlarından birisine daha gelmişken bu sayfayı, kırkıncı sayı sebebiyle yerini bulan 4 numaralı bu köşe taşının bizdeki anlam ve önemine ayırmak gerekiyor. Dört köşe olmanın biraz daha ötesinde çünkü mevzu.

ProGamer, en başından beri "yarın ne olacağımız belli değil" diyen, içinden geldiği gibi konuşan, yazan, bunu yaparken de öncelikle eğlenmeye çalışan ilginç, itiraf etmek gerekirse belki biraz da fazla rahat bir dergi. Bu projeyi ilk kez ortaya çıkardığımızda ne biz, ne de birlikte çalışmak konusunda uzlaştığımız Sabah grubu, ne kadar devam edebileceğimiz hakkında fikir sahibi değildi. Türkiye'de bizden önce çıkmış tek bir haftalık oyun dergisi vardı ve o da birkaç hafta içinde kapanmak zorunda kalmıştı.

İşte, açıkçası biz yola olmayan verilerle ve hiç kurmadığımız stratejilerle çıktık. Tek bildiğimiz, oyunları iş haline getirmenin onlardan nefret etmek gibi gayet sinir bozucu bir risk taşıdığı ve bizim kesinlikle bu riski göze almak istemediğimizdi. ProGamer'ı burnumuzdan soluyarak yaptığımız bir iş haline getirmemeliydik. Tutunduğumuz tek nokta, sadece içimizden gelenleri yapacağımız bir dergi olmaktı. Sonra 10'uncu, 20'nci, 30'uncu ve bugün de 40'ıncı sayıda birer "anlam ve önem" konuşması yapmak, bu sürecin içinde en doğal parçalar ama dışardan bakıldığında fena halde mucizevi şeyler olarak yerlerini aldılar. Bizle birlikte bu hesapsız yolculuğa katılan herkese bir kez daha teşekkür ediyoruz.

Serpil Ulutürk

Empire Earth 2

Bir imparatorluğun yeniden doğuşu



Vivendi Universal'in en tutulan oyunlarından biri olma başarısını yakalamış epik bir strateji oyunu olan Empire Earth, birçok değişiklikle birlikte geri dönüyor. Bu değişikiliklerden kuşkusuz en önemlisi, ilk oyunu geliştiren Stainless Steel Studios'un yerini Mad Doc'un alması. Stainless'ın şu sıralar başka projelerle meşgul olması nedeniyle alternatif bir yapımcı arayışına giren Vivendi, ilk oyunun genişleme paketi Art of Conquest'i yaratan Mad Doc ile anlaştı. Gerçi art of Conquest, öncülünün başarısına erişememişti ama Mad Doc, Empire Earth 2 ile o sıkıntılı zamanların da acısını çıkaracak gibi.

Empire Earth 2, devasa savaşları olabildiğince güzel ve gerçekçi yansıtacak yeni bir grafik motoru ile hazırlanıyor. 14 farklı uygarlığın yer aldığı ve Uzakdoğu, Ortadoğu, Orta ve Batı Amerika'yı kapsayan oyunda tüm bu coğrafi bölgeler, birimlerinden mimarilerine kadar kendi karakteristikleriyle yer alacaklar. Her uygarlığın kendine has birimleri olacak ve bu da oyundaki özel birim sayısının 200'ü aşkın bir değerde olacağı anlamına geliyor.

Oyundaki bir diğer yenilik de, savaş stratejilerimizi geliştirmek için masa başında haritayı açıp hazırlık yapabilecek olmamız. Tıpkı bir satranç tahtasında olduğu gibi, bu haritaları kullanarak savaştan önce hamleleri belirleyip birimlerinizi önüne gelene dalmak dışında işler yapmaya da yönlendirebileceksiniz. Bu, özellikle oyunun multiplayer seçeneğini daha çekişmeli yapacak bir özellik. Zaten Vivendi de oyunun öncelikle multiplayer ayağını güçlendirmek istiyor.

Empire Earth 2 ilk olarak bu yılın E3'ünde gösterilecek, çıkış tarihini de yine orada açıklayacaklar.

Vana'diel büyüyor

Final Fantasy XI'e ek paket

Sqaure Enix'in yıllandıkça güzelleşen serisi Final Fantasy, şu sıralar FF XI ile, online oyun seven kitleyi de geniş kapsama alanının içinde tutmaya çalışıyor. Bu konuda oldukça da başarılı. Nitekim daha insanlar oyunun kendisinden sıkılmaya fırsat bulamadan, Square Enix genişleme paketini duyurdu. Final Fantasy XI: Chains of Promathia adıyla yayınlanacak paketteki yeniliklerden en büyük parça oyunun evreni Vana'diel'e düşüyor. Oyuna araştırılacak yeni mekanlar ve bu mekanlara ait sırlar, efsaneler, öğrenilmesi gereken gerçekler ekleyen paketin yayınlanma tarihi de belli oldu. Önümüzdeki sonbaharda ve tabii öncelikle Japonya ve Kuzey Amerika'da satışa çıkacak Chains of Promathia, benzeri paketlerin aksine download yoluyla değil CD halinde satılacak.



Bekliyoruz...

Üç koca mevsimden sonra yavaş yavaş brbirimizi ilk tanıdığımız günlerdeki iklim şartlarına geri dönüyoruz sevgili ProGamer okurları. Bir çemberi mi tamamlıyoruz yoksa hiç sonlanmayan helezonlardan birinin içinde miyiz, bunu görmek için de "bekliyoruz"...

UEFA Euro 2004
Spor ....7 Mayıs

True Crime: Streets of L.A.
Aksiyon ....11 Mayıs

Joint Operations
Aksiyon ....17 Mayıs

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
Adventure ....17 Mayıs

Perimeter
Strateji ....21 Mayıs

Codename Panzers
Taktik ....21 Mayıs

BlowOut
Aksiyon ....21 Mayıs

Anno 1503
Strateji ....21 Mayıs

Besieger
Strateji ....25 Mayıs

The 5th Disciple
Aksiyon..................28 Mayıs

Mortry 2
FPS ....28 Mayıs

Thief 3: Deadly Shadows
Taktik..................1 Haziran

Blitzkrieg: Burning Horizon
Strateji..................4 Haziran

Warhammer Online
MMORPG ....22 Haziran

Shrek 2: The Game
Aksiyon..................25 Haziran

Kult: Heretic Kingdoms
RPG..................25 Haziran

THQ, Relic'i satın aldı

Yeni Warhammer 40.000'in ilk zaferi

Strateji klasiği Homeworld'ün yapımcısı RelicEntertainment, üzerinde çalıştığı ve yine bir strateji harikası olmasını beklediğimiz Warhammer 40.000: Dawn of War'la yeni bir döneme başlıyor. Oyunun dağıtımını üstlenen THQ ile birlikte geçen hafta bir basın toplantısı düzenleyen Relic, bundan böyle THQ bünyesinde yer alacağını açıkladı. Yani, THQ Relic'i satın aldı. 1 Mayıs'tan itibaren geçerli olan anlaşmanın mali tarafı açıklanmıyor, doğrusu bizi de bu konu o kadar ilgilendirmiyor. Ekibin bu yeni formasyonunun, büyük heyecanla beklenen Warhammer 40.000 oyunu Dawn of War'a nasıl yansıyacağı bizce daha önemli bir mesele. Şu sıralar S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl ismindeki bomba bir oyun üzerinde daha çalışan THQ, şimdiye dek konsolda ortaya koyduğu iddiasını belli ki PC'ye de taşımak derdinde. Bu da oyunun geleceğinin güvenli ellerde olduğu düşüncesini uyandırıyor.

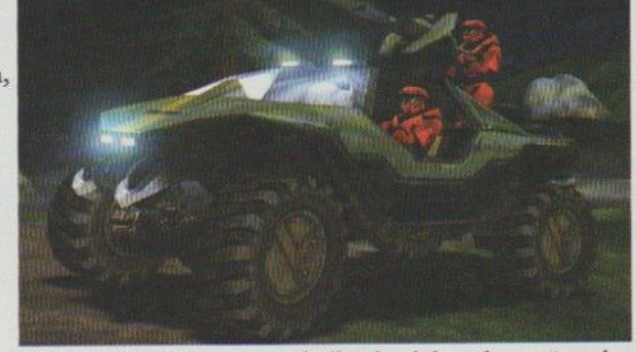


Warhammer, dünyanın en popüler masaüstü oyunlarından birisi. Dawn of War ise bu masaüstü oyunda yer alan tüm ırkları, savaşları ve kuralları bir real-time strateji oyunu içinde yeniden yaratan, ilginç bir proje. Şimdiye dek PC'de karşımıza çıkan Warhammer 40.000 denemelerinin aksine Relic'in Dawn of War'u, masaüstü versiyonunun yaratıcısı olan ve oyunun haklarını elinde bulunduran Games Workshop ile birlikte hazırlanıyor. Bu sonbaharda çıkacağı açıklanan oyunu ilginç yapan diğer detayları, önümüzdeki haftalarda mercek altına alacağız ama şimdilik bu kadar.

Halo'nun yaratıcısı gururla takdim eder...

Wideload Games ve taze projeleri

Bungie Studios'un ilk kurucusu ve Halo, Myth, Chimera ve Oni gibi müthiş oyunların yaratıcısı Alex Seropian, bir süre önce çekildiği köşesinden çıktı ve Wideload Games adından yeni bir geliştirici firma kurduğunu açıkladı.



1991'de Bungie Software'i kuran Serpoian, 2000'de firmayı Microsoft'a sattıktan sonra uzun süre sessiz kalmıştı. Üstadın yeni projelerine ev sahipliği yapacak Wideload'un şu anda 10 civarında çalışanı bulunuyor ancak Halo motoru kullanılarak hazırlanacağı açıklanan ilk proje için bu kadro 50 kişiye yükseltilecek. Seropian oyunun 2005 içinde tamamlanmış olacağını söylüyor. Acaba Microsoft bu konuda ne söyleyecek?

Gel buraya kötü kedi!

Tüm zamanların en uyuşuk ve en akıllı kedisi Garfield'ı bu sonbaharda bilgisayarlarımızda göreceğiz. Hip Games'in hem PC hem de PlayStation 2 için yapımını üstlendiği oyun, yaz ortasında gösterime girecek Garfield filmine bağlı kalınarak hazırlanıyor. Dünyanın en sevilen kedisi (yapmak isteyip de yapamadıklarımızı büyük bir vurdumduymazlıkla gerçekleştirebildiği için en hayranlık uyandıran kedisi de diyebiliriz) Garfield'ın yaratıcısı Jim Davis de durumdan memnun. "Garfield'ı üç boyutlu bir interaktif karakter olarak görmek büyüleyici" diyen Davis, Hip Games'in tecrübesine güvendiğini ve her yaştan oyuncunun zevkle oynayacağı bir Garfield oyunu çıkacağına inandığını söylüyor.

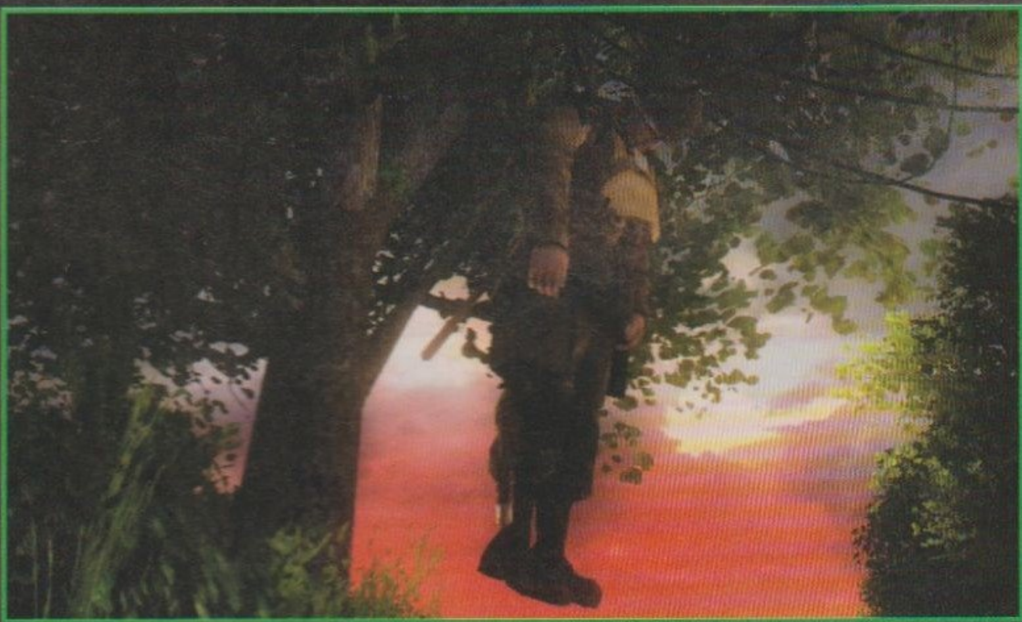
Geçtiğimiz yıl 25 yaşını dolduran ve ömrü boyunca lazanyadan başka hiçbir şeyi umursamamış olan Garfield bakalım bir aksiyon oyununda yer almaktan hoşnut kalacak mı...



Brothers in Arms

Savaşın akla gelebilecek en gerçekçi konu olması çok acı...

Çıkış Tarihi: Belli değil
Tür: Taktik-Aksiyon
Yapımcı: Gearbox Software
Dağıtımcı: Ubisoft
www.brothersinarmsgame.com
Platform: PC, XBox, PS2



Kendimizi oyunun havasına yeterince kaptırabilirsek, bu tip manzaralar karşısında ruhumuzun epey sızlayacağı kesin.

İkinci Dünya Savaşı en çok sömürülen konulardan birisi haline geldi. Özgün bir senaryo bulunmadığı zaman acil durum senaryosudur savaş. Elbette bu durum, söz konusu temayı kullanan oyunların başarılı olmayacağı anlamına gelmiyor. Elinde senaryosu hazır olan yapımcı, bu konu ile pek de uğraşmayarak, teknik yönlerden harika denebilecek bir oyun yapıyor, oyuncular da doğal olarak beğeniyorlar. Peki nereye kadar savaş teması ile karşılaşacağız? Onlar yapmaktan sıkılmasa, biz oynamaktan sıkılmayacak mıyız? Sıkılacağız. Ama şimdilik oturup tadını çıkartalım, zira normal bir savaş oyunu değil anlatacağım...

Brothers in Arms, Gearbox'ın ilk ciddi oyunu. Şimdiye kadar konsol oyunlarının bilgisayara taşınması (bazen de tam tersi) gibi ulvi görevler üstlenen Gearbox daha önce Halo ve Counter-Strike için bu yeteneğini kullandı. Fakat bir yandan da kendi oyunlarını yapıyorlardı, Brother in Arms. Yaklaşık üç senedir oyunun yapımı ile ilgilenen Gearbox, biraz da bu işe yıllarını harcamış olmaktan dolayı, oyun konusunda inanılmaz iddialı.

Onların deyişiyle, basit bir savaş oyunu değil, askerlerin gerçek dünyada olduğu gibi yönetildiği, kazanmanın tek yolunun buna bağlı olduğu bir oyun Brothers in Arms. Önüne gelene ateş ederek, koşarak yapılan işler bu oyunda hafiften "sıkacak". Savaş alanında canlı kalabilmek için taktik yapmak, askerleri de en iyi şekilde yönetmek gerekecek.

Paraşütçü yolunu şaşırırsa

Brother in Arms, Amerikan paraşütçü birliklerinin Fransa'ya indikleri dönemde yanlış yere inen bir grubun sekiz günlük hikayesini anlatıyor. Biz, birliğin başındaki Çavuş Baker'ı canlandıracağız, askerliğe pek heves duymayan, babasının yaşadığı sorunları çözmeye çalışan birisi Baker. Normandiya çıkartmasının tam ortasında yanlış yere indikleri için dağılmış durumdalar, kimse diğerlerinin nerede olduğunu bilmiyor. Yani oyuna yalnız olarak başlayacağız ve zamanla ekibi tamamlayacağız. Askerleri yavaşça kazandırıp oyuncunun adamları tanıması sağlanıyor. Oyuncular on iki adet askere sahip olacaklarından oldukça doğru bir yaklaşım bu. Böylece bütün karakterleri tanıyan oyuncu, daha rahat taktik geliştirecek.

Brothers in Arms'da hayatta kalma çabasının yanında çavuş olmanın getirdiği sorumlulukları da üstlenmek gerekiyor. Oyuncular iki grubu yönetebilecekler ve her grupta en fazla üç adet asker bulunabilecek. İki grup da farklı özelliklere sahip. Bir grup, makineli gibi hafif silahlar bulundururken diğer grup ise ağır silahları kullanıyor. Yani ağır ağabeyler düşmanı yerinde tutarken diğerleri hızlıca ilerleyip onları etkisiz hale getirebilecek. Tabii bu oyuncunun taktiğine kalmış.

Hareketlerin büyük bir kısmını yapay zekâ kendi başına halledebiliyor. Takım arkadaşları olayın gidişatına göre karar alabiliyorlar, birbirlerini koruyabiliyor, düşman silahlarını ele geçirip yakınlardaki düşmanları öldürebiliyorlar. Böylece oyuncuya sadece taktik yapmak kalıyor. Ekibi kontrol etmek de oldukça kolay olacak. Takım adamını seçtikten sonra mavi bir



Bu, sadece sizle silahınız arasında geçen bir oyun değil. Takımınız her şeyin başı.

imleç çıkacak ve bu imleç yardımı ile onu istediğiniz yere yollayabileceksiniz.

Öl dedim asker

Biz daha rahat oynayabilelim diye oyuna duraksama seçeneği de ekleniyor. Oyun durdurulduğu zaman üç boyutlu perspektif görünümüne geçiyor ve düşmanlar harita üzerinde işaretleniyor.

Oyunun daha çarpıcı bir atmosfere sahip olması için Gearbox çevre ile etkileşime oldukça önem veriyor. Oyuncuların attıkları her adım ile daha çok heyecanlanmaları için savaşın ürkünç yanlarından yararlanılmış. Uçak kazaları, bombardıman gibi nedenler sonucunda oyuncuların görüşleri bozulabilecek, yere düşebilecekler ya da zarar görebilecekler. Gearbox savaşın değişik şekillerde gelişmesi için ilginç fikirler üretmiş.

Gearbox grafiklere de çok önem veriyor. İkinci Dünya Savaşı oyunlarının birbirinden farklılaşmasını sağlayan en önemli unsurlardan birinin grafikler olduğu unutulmamış ve gayet etkileyici bir grafik motoru tasarlanmış. Elbette oyunda göreceğimiz her şeyin ilham kaynağı eski fotoğraflar ve haritalar ama onları bu kadar güzel gösteren bir de motor var. Savaş alanlarını gerçekçi yapabilmek için 3D oyunların olmazsa olmazı hale gelen dinamik ışıklandırma özelliği kullanılıyor. Ayrıca oyun motoru oldukça büyük haritaları oluşturabilecek şekilde hazırlanmış. Böylece kontrolünüzdeki askerleri yönetmek, yönlendirmek ve plan oluşturmak daha kolay olacak. Ayrıca yükleme ekranı ile pek sık karşılaşmayacak olmamız, atmosfer açısından gerçekten çok önemli bir etmen.

Gerçekçi savaş sahneleri ile birlikte gerçekçi karakter modellemeleri de ön plana çıkıyor Brothers in Arms'da. Olaylara göre karakterlerin yüz ifadeleri



Band of Brothers dizisinden bir sahne gibi. Oyunu şimdiden sevmek için yeterli bir sebep bu da.

değişebilecek, konuşurlarken yüz hatları belli olacak. Ayrıca kullanılan Ragdoll fizik motoru ile karakterlerin hareketleri daha gerçekçi olacak.

Yapay zekânın bulunduğu bölgelerdeki değişiklikler, düşman yapay zekâsını da etkiliyor. Yapay zekâ bir olaya karşı sürekli aynı tepkiyi vermiyor ve oyuncunun hareketlerine göre taktik değiştiriyor. Kısacası dost yapay zekâ ne kadar kullanışlıysa, düşman yapay zekâsı da o kadar zorlayıcı olacak.

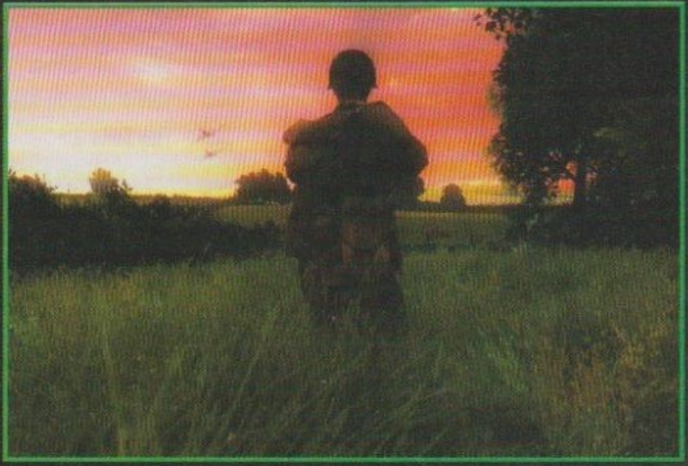
Gerçekler ve savaş

Peki bu oyunu bu kadar ilginç yapan nedir? Tek kelimeyle "atmosfer" diyebilirim. Oyunun atmosferi için yapmadıklarını bırakmamış yapımcılar. Normandiya ve Fransa'daki savaş alanlarını ziyaret etmişler, tarihçilerle görüşmüşler. Pek çok ulusal arşivi karıştırarak haritaları, raporları okumuşlar. Amerikan ordusunun arşivlerinde bulunan binlerce asker resmi incelenmiş. Askeri haritalar, eski savaş taktikleri araştırılarak görevler bu bilgilere göre hazırlanmış. Eski savaş gazileri ile görüşülmüş, müzeler ziyaret edilmiş. Ayrıca paraşütçü birliklerini anlatan beş yüzün üzerinde kitap okunmuş. Sesler için de silahların sesleri gerçek silah seslerinden yararlanılmış. Anlayacağınız ekip o dönem hakkında okunmadık kitap, taranmadık arşiv bırakmamış. Bunun oyuna atmosfer bakımından çok keskin bir yansıması olacağını umuyoruz.

Çoklu oyuncu modu ise hem konsol hem de PC versiyonu ile birlikte gelecek. Oyuncu sayısı 16 ile sınırlandırılmış. Her oyuncu dört kişilik bir takımı yönetiyor. Pek çok bölüm, görevler içeren bir yapıya sahip. Taktik ve takım oyunu gerekiyor tabii ki. Tek kişilik görev tadında, ama tek kişilik görevden çok daha zevkli bir çoklu oyuncu modu olacak kısaca. Çoklu oyuncu modunun tarafları Almanlar ve Amerikalılar. Şimdilik on iki adet harita bulunması planlanıyor ve bu haritaların tamamının gerçek tarihi mekanlar olacağı söyleniyor. Ayrıca XBox Live ve PC için güncellemeler, haritalar, tek kişilik bölüme eklentiler yapılması planlanıyor.

Her ne kadar ilk defa böyle bir oyun yapıyor olsa da, Gearbox tecrübesi sayesinde harika bir oyun ortaya çıkartabilir. Belki pek yenilik içermez, zaten yapımcılar savaş konseptinden, özellikle İkinci Dünya Savaşı konseptinden çıkmadıkları sürece pek bir yenilik görebileceğimizi sanmıyorum. Ancak arkasına Ubisoft gibi elini attığı her oyuna hırs ve kalite getiren bir firmayı da aldığını düşününce, Brothers in Arms'ın benzerlerinden birkaç adım önde olduğunu şimdiden söyleyebiliriz.

M. İberia Aydın



CD çiftçinin kara gün dostudur

ProGamer CD'nin yararlarını çeşitli defalar anlattık. Peki ama süne ve kımıl zararlılarıyla mücadelede bile kullanabileceğinizi söylemiş miydik? Toprağı kirleten, verimi düşüren her şeye karşı ProCD!



demo

UEFA Euro 2004

Portekiz'de yapılacak Euro 2004'ten önce EA bizi kampa alıyor. Demoda Portekiz, İngiltere ve Fransa milli takımları arasında dostluk maçı yapabileceksiniz.

Crazy Taxi 3

Birkaç ay önce piyasaya çıkan Crazy Taxi 3'ün bu demosunda Glitter Oasis bölümü ile kullanabileceğiniz dört çeşit taksi bulunuyor.

Skools Out

Derek adında, tembel ama kendince kurnaz bir öğrenciyi canlandırdığımız bu adventure'da tek olayımız dolap kapağı açmak... Ki yeterince zor.

Nitro Family

Tam sürümü bu ay çıkacak olan Nitro Family'nin demosunda oynayabileceğiniz 2 level var.

3DRT PingPong

İster arcade, isterseniz de simülasyon tadında oynayabileceğiniz bir masa tenisi.

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda:
'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamermag.com'a yazın.

Magic Snake II

Bir yılanın nefes nefese macerasını konu edinen Snake'i bir de suda görün.

SolSuite 2004

NBnlerce solitare versiyonu olan bir kart yığını. Evdeki Solitare hastaları görmesin.

1st Go Warkanoid 3

Klasik Arkanoid'in masal diyarlarına uyarlanmış bu halini arada bir açıp oynamaktan zevk alacaksınız.

araç

- Call of Duty 1.4 Patch
- Dead Man's Hand 1.0 Patch
- Dungeon Siege ToolKit Patch 1.6
- ICQ 4.0
- Nvidia SS
- Soldier of Fortune 2 BARD 1.3
- Spartan Update 01
- Spybot - Serach & Destroy 1.2

ScreenShots

- Battle for Troy
- Battlefield: Modern Combat
- Burnout 3
- Call of Duty: United Offensive
- Dungeon Siege 2
- Flat Out
- SWG: Jump to Lightspped
- Onimusha 3
- Starcraft: Ghost
- Terminator 3: Redemption
- The Sims 2
- 007: Nightfire
- Ace Combat
- Age of Mythology
- Airblade
- Alfred Hitchcock: The Final Cut
- Alice
- Kill Bill
- Macross Plus
- Ghost in the Shell

video

Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed

SWG, oyunu uzay simülasyonuna çeviren bu pakle de esmeye devam edecek.

Nvidia Collection

GeForce 6800'lerin oyun dünyasındaki yeni gözde olmasının sebeplerini bu 3 videoda göreceksiniz.

Ace Combat 5

Namco'nun uçuş simülasyonu serisi Ace Combat, beşinci verisyonuyla sevenlerini gerçekten uçuracak gibi.

Demon Stone

Dungeons & Dragons evrenine ait bir aksiyon oyunu Demon Stone. PC'ye gelmeyecek olması ise tek üzüntümüz.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Larry'nin, çapkınlıkta ondan geri kalmayan kuzeni Larry bu videoda Sally'yi baştan çıkartmaya çalışıyor.

Resident Evil

Capcom'un oyun tarihine geçmiş korku klasiğinin eski hallerini hatırlar mısınız? Biz hatırlatalım...

Chronicles of Riddick

Chronicles of Riddick şiddet ve gizliliğin aynı anda ve aynı güçte karşımıza çıkacağı bir oyun. Video etkileyici.

You Are Empty

Alternatif bir Rus tarihi üzerinden, oyuncuları beyni yıkanmış mutantlara karşı savaşa çağırıyor YaE.



İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

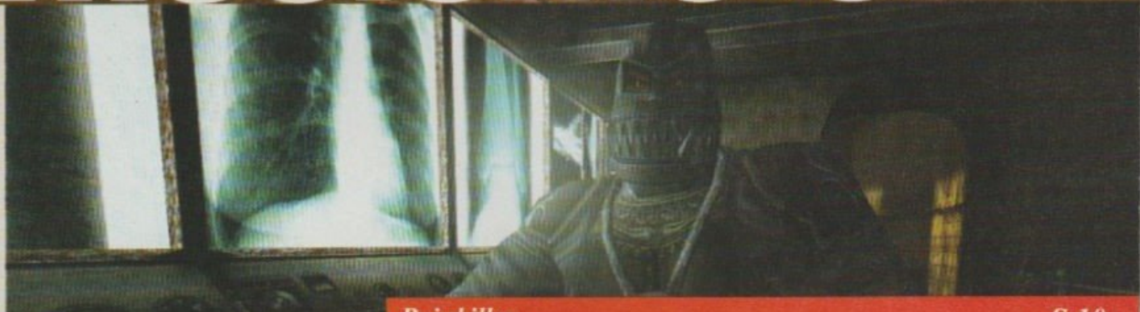
100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmini duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



Painkiller S.10

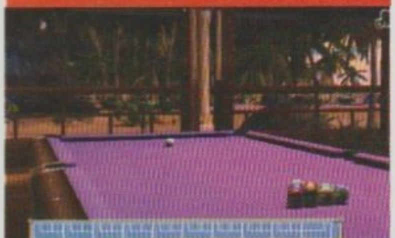
Elimizde patlayan oyunlar

Oyun sektörü de, gösteri dünyasının bir parçası. Kimileri buna katılmıyor, oyunları dijital hapisanelere tıkıp, oradan çıkmaması için üstüne aslında hiç de sağlam durmayan kilitler takmaya uğraşıyor ama artık sinemadan başlayarak tüm gösteri sanatları bu işin de onlar arasında bir dal olduğunu kabullenmek zorunda. Oyun sektörünü o dünyaya ait yapan birçok şey sayılabilir ama bu küçücük sayfada sadece bir noktasına değineceğiz; "şişirmece"...

Tıpkı diğer "show biz" üyeleri gibi oyun sektörü de bir süre sonra herkesin önüne çıkıp ne mal olduğu belli olacak bir ürün için, hangi akla hizmetse yapım süreci boyunca balonlar şişiriyor. Son zamanlarda bu balonlardan en ağır patlayanlardan biri de Breed. Oyun çıkmadan önce hakkında öyle bir konuşuluyordu ki, Halo'nun ağzından girip burnundan çıkacak bir şaheser bekledik. Yapım aşamasında hazırlanan birkaç video, tumturaklı çizimler, bizi bizden alan sloganlar... Derken oyun geldi. Evet, Halo'yla bir ilgisi vardı ama bu araya karbon kağıdı koymayı unutarak çıkartılan bir kopyanın, orijinaliyle ilişkisi boyutundaydı. Sonuçta kandırıldığımızla kaldık. Daha giderdi bu yazı ama... Neyse.



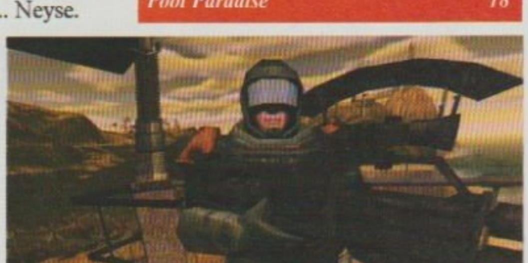
American Idol 19



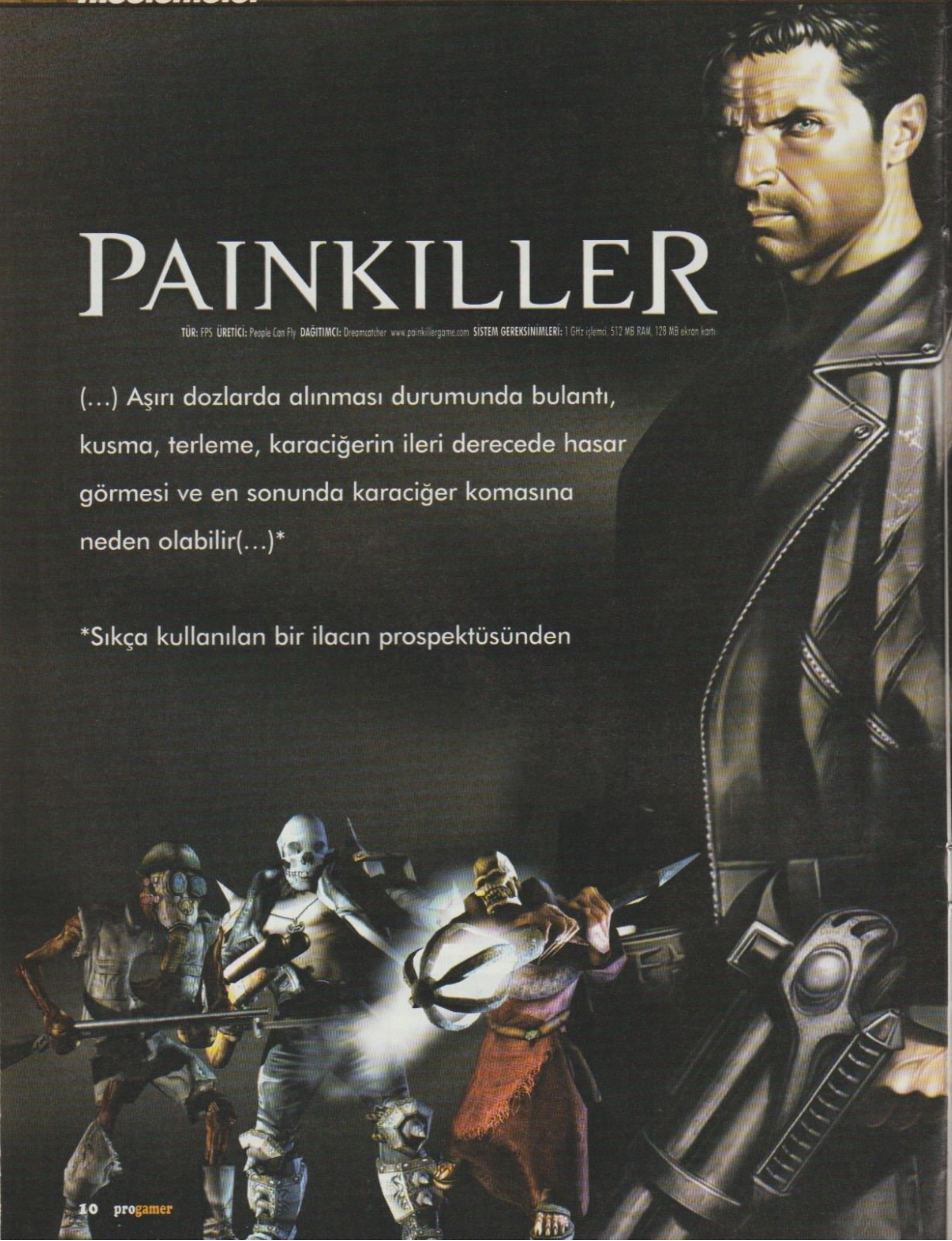
Pool Paradise 18



Manhunt 14



Breed 16



PAINKILLER

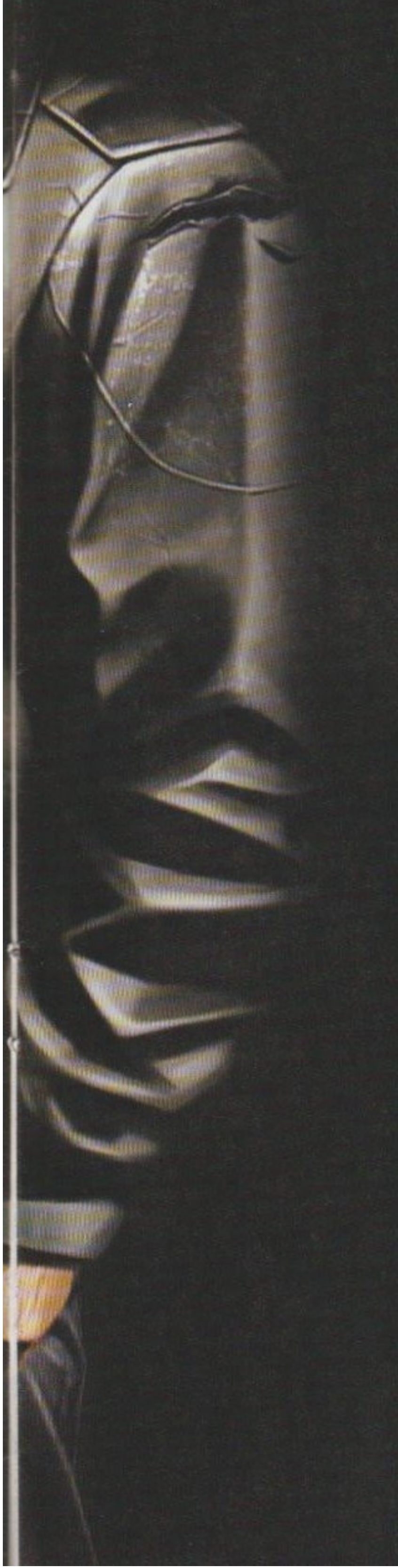
TÜR: FPS **ÜRETİCİ:** People Can Fly **DAĞITIMCI:** Dreamcatcher www.painkillergame.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 1 GHz işlemci, 512 MB RAM, 128 MB ekran kartı

(...) Aşırı dozlarda alınması durumunda bulantı, kusma, terleme, karaciğerin ileri derecede hasar görmesi ve en sonunda karaciğer komasına neden olabilir(...)*

*Sıkça kullanılan bir ilacın prospektüsünden







Her zaman cehennem yaratıkları dünyaya gelecek değil ya, bu kez biz onları ziyarete gidiyoruz. Sağolsunlar, pek misafirperver hepsi.

Yapı olarak insanları kategorilere ayırmayı severim. Bilgisayardaki FPS'ler için de insanları kolaylıkla ikiye ayırabilirim. İlk grup bu oyunlarda ellerinden çok kafasını çalıştırmayı seven ve her adımdan önce iki kere düşünmeyi seven tiplerdir. Bu insanlar Pandora Tomorrow ya da Half-Life gibi oyunların hayatlarında oynadıkları en iyi oyunlar olduğunu savunabilirler. Saygı duyuyoruz. Hatta kendimi de bu gruba dahil edebilirim. Ama… Bazen insan istiyor ki bilgisayar oynasın ve bunu yaparken beyninizin büyük bir kısmı dinlensin. İkinci grup, bu insanların oluşturduğu kitle. Onlar için bir oyunu iyi oynamak, ellerini ne kadar hızlı kullandıkları ve ne kadar çabuk epilepsi oldukları ile doğru orantılıdır (ek bilgi: bazı epilepsi vakaları gizlidir ve aşırı yoğun renk ve ışık değişimlerinde ortaya çıkar). İşte Painkiller bu insanların seveceği türden bir oyun.

Daha çok Syberia, Broken Sword gibi aklı fikri olan oyunlardan tanıdığımız Dreamcatcher firması, aksiyon tabanlı bir oyun da yapabileceğini göstermek için kolları sıvamış ve karşımıza Painkiller gibi bir oyun çıkmış. Baştan aşağı aksiyon ve sonra biraz daha aksiyon olan oyun sizi Buffy: The Vampire Slayer tadında bir fantezinin içine çekiyor.

Ambalaj muhtevası

İnsanlık tarihinin başından beri en çok kullanılan klişe; iyi ile kötünün arasındaki savaştır. Bu oyun nedendir bilinmez bu tür klişelere çok önem vermiş ve sağolsun hiçbirini kaçırmamış. Oynadığımız karakterin adı Daniel. Ama ben oyun içindeki demoları gördükten sonra kendisine Danyal adını uygun gördüm ve izninizle bundan sonra kendisinden Danyal diye bahsedeceğim. Hikaye Danyal'ın kız arkadaşı ya da karısıyla beraber bir yere geç kalmaları ve yağmurlu havada hız yapmalarıyla başlıyor. Tahmin edilebileceği üzere süratin felaket olduğu ortaya çıkıyor ve Danyal arkadaşının bacaklarını okşamaya çalışırken karşıdan gelen TIR'ı görmüyor! Danyal ve kız arkadaşı bu kazada feci şekilde can veriyorlar.

Aradan ne kadar zaman geçtiği belli değil ama kahramanımız bir şekilde kız arkadaşını görmek istiyor (Bizi ölüm bile ayıramaz edebiyatı - klişe iki). Zira kız arkadaşı cennette, fakat kendisi birçok dinde bahsi geçen ve "araf" diye bilinen yerde. Burada, kendisine güvenemeyeceğimizi hemen anlayabildiğimiz beyaz tenli ve alttan ekolu konuşan Samuel isimli melekle bir anlaşma yapıyor. Buna göre Danyal cehennemin yapacağı bir saldırıyı engellemek için şeytani orduların başındaki komutanları öldürecek. Eğer beş komutanı da öldürebilirse cennete gidip, kız arkadaşıyla ne yapmak istiyorsa onu yapabilir.

Gerçekten hikaye namına elimizdeki tek doneler bunlar. Bu adam yaşarken ne yapardı da şimdi eline silahı alıp sağa sola ateş edebiliyor, bu kadın neden bu kadar önemli, hiç bilmiyoruz. Tek bildiğimiz sürekli olarak üzerimize şeytani yaratıkların saldırdığı ve bizim elimizde bulunan pompalı tüfekle onlara ateş ederek patlatabildiğimiz.

Ara sıra hikayeye girip çıkan karakterler de yok değil ama bunlar bir anlık hayaller gibi, anlam vermeye fırsat bulamadan gözden kayboluyorlar. Örneğin maceraları boyunca Danyal'a





Havva (Eve) isimli birisi yardım ediyor ki eski çağlardan kaldığını belli etmek için altına sadece bir paçavra giymiş ve göğüslerini saçları ile örtüyor. Hikayenin içinde yol alırken kendinizi gerçekten Angel ya da Buffy seyreder gibi buluyorsunuz. Bir yerde nereden geldiği belli olmayan şirin ve tombul bir şeytan çıkıyor ve bize yol gösteriyor. Eve neden diye sorduğunda ise "Ben şeytanım, benim işimi anlamazsın" gibi son derece banal ve manasız bir cevap veriyor. O zaman bunun Buffy setinden kaçmış bir karakter olduğunu düşünüyorsunuz.

Bunalım köşesi

Kahramanımız barda eğlenirken bir de bakıyor ki üzerine birileri geliyor ve boğazı kesiliyor. Ya da gece gece yolda arkadaşıyla yürürken arkasından çöp kamyonu çarpıyor. Ya da başından vuruluyor. Ve işin acıklı kısmı bu olaylar bilgisayar oyunlarında olmuyor. Bu bir oyunda olsa masaların yanında bir health pack ya da kevlar vest + helmet sahibi olabilirdiniz. Ancak gerçek hayatta maalesef ne yeteri kadar canınız var, ne load'unuz, ne silahınız, ne de yapabileceğiniz hileniz. İşin kötü tarafı sizde bunlardan hiçbiri yokken dışarıda canavarlar var olmaya devam ediyor. Bu nedenle, bu son olaylardan sonra burada ilk defa ciddi bir şey yazmak istedim. Gerçek hayatta kahramanlar ellerinde silahlarıyla yollarda dolaşanlar değil. Onlar sadece canavar. Bırakın biz onları sadece bilgisayarlarda görelim. Bizim bildiğimiz alan olan bilgisayarlarda onların bize karşı hiçbir şansı yok. Hocama başsağlığı dileklerimi sunarım.

İlaç etkileşimleri

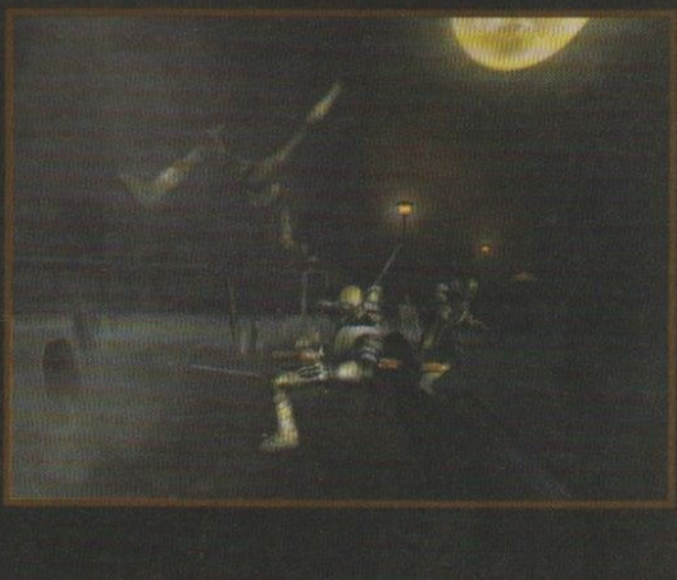
Gelelim Painkiller'ın oynanışına. Bu konuda karar verebilmek için şimdi yeniden girdim, bir iki bölüm daha oynadım ve oyunu bitirdim. Bize yardımcı olan tombul şeytanın aslında kötü adamlardan birisi olduğunu öğrendim vesaire. Bunlar önemli değil. Önemli olan oyunun kendini oynatabiliyor olması. Painkiller o kadar basit bir oyun ki başladığınızda zamanın nasıl geçtiğini anlamayacak ve çok şaşıracaksınız.

Oynanış basit bir formüle dayanıyor: Belli sınırları olan ve isteseniz de geri dönemeyeceğiniz bir odaya giriyorsunuz. Girer girmez etrafınızdaki mezarlardan, boyut kapılarından, çeşitli yollardan yaratıklar çıkıyor ve saldırmaya başlıyor. Siz de deli danalar gibi sağda solda koşturup onlara ateş ediyor, kurşununuz bittiğinde elinizdeki elektrikli testere - fan benzeri silahınızla ortalarına girerek kan gölü yaratıyorsunuz. Oyun odadaki yaratıkları yeteri kadar dövdüğünüze inanırsa yaratıklar gelmeyi kesiyorlar, arkadaki metal müzik susuyor ve odanın büyük ihtimalle tek çıkışı kırmızı kırmızı parlamaya başlıyor. Fakat diyelim ki bunu bulabilecek bir insan değilsiniz. Painkiller bunu da düşünmüş ve sizin odadan rahat çıkabilmeniz için bir pusula koymuş. Bu pusula garip bir şekilde sadece çıkışları gösterdiği için çok şanslıyız.

Ayrıca oyunu oynarken dikkat etmeniz gereken bir husus daha var. O da etraftaki eşyaları kırmak ve onlardan çıkabilecek paraları toplamak. Ayrıca her yaratık öldükten belli bir süre sonra ruhunu kısa bir süreliğine odaya salıyor. Eğer bunların da üzerinden geçerseniz belli bir sayıya ulaştığınızda etraf kırmızı oluyor ve her ateş ettiğinizde ekrandaki şeytani arkadaşlar ölüyor. Bütün yaratıkları öldürüp bütün paraları toplarsanız bölümlerin sonunda size özel bir tarot kartı veriliyor. Bunlarla daha çok hasar vermeniz ya da daha çok zıplamanız mümkün.

Her bölümün sonunda yenmeniz gereken büyük bir canavar var (level boss klişesi - üç). Bu canavar genellikle sizin silahlarınızdan ya az hasar alıyor, ya da hiç almıyor. Yapılması gereken şey, şeytanın zayıf noktasını bulmak ve oraya ateş etmek. Oyun boyunca ölmekten hiç korkmadım. Çünkü eğer bir alanda ölürseniz, ki bu hiç kolay değil, o odanın kapısından yeniden başlıyorsunuz.

Kısacası oyunda sadece ateş ediyorsunuz, olmazsa baştan. İlk başlarda bana çok monoton ve boş gelen bu aksiyon dolu anlara bölümler ilerledikçe alıştım ve hoşuma gitmeye başladı. Oynanışta zıplama ve ateş etmekten başka hiçbir seçeneğiniz yok. Eğilmek, yana eğilerek bakmak, sürünmek gibi hareketler bu oyun için belli ki fazla sofistike. Oynanış açısın-









Bu kadar dehşetli görünmelerine rağmen birer atımlık canları olması oyunun tadını zaman zaman kaçırıyor.

dan en yakın örnek Serious Sam. Tek fark Painkiller'ın komik değil ciddi yapılmış olması.

Oyunda karşınıza çeşitli silahlar çıkıyor ama genel olarak daha sonra aldıklarınızı kullanmıyorsunuz. Pompalı tüfek aşağı yukarı tüm düşmanları ayıklamanıza yetiyor. Ancak özel durumlar da yok değil. Örneğin oyunda shiruken (yıldız diye bilinir) fırlatan vampirler çıkıyor. Siz yeteri kadar ateş ettikten sonra ise yaratıklar ölmek yerine daha büyük ve daha çok vurmanız gereken yaratıklara dönüşüyor. Bu yaratıklara özel bir durum olarak kazık fırlatan bir silahınız var ki kazığı doğru yere atabilirseniz yaratık toza dönüşüyor. Bu ve bunun gibi bir iki örneği bir kenara bırakırsak oyunun ilk silahıyla son yaratığa kadar gelebilirsiniz.

Kontrendikasyonlar

Gelelim oyunun teknik özelliklerine. Oyundaki hiçbir şey ilk başta göründüğü gibi değil. Oynanışını zaman geçtikçe ne kadar beğenmeye başladıysam teknik özelliklerden de o kadar soğudum. Painkiller ilk açıldığında bana verdiği hava grafiklerinin müthiş olacağı yönündeydi. Sanki öyle modeller görecektim ki oyunu oynamak yerine sağa sola ateş edecektim. Ama ne yazık ki öyle olmadı. Son zamanlarda çok daha iyi grafik motorları çıktı. O yüzdendir ki bu grafikler artık sadece "orta" sınıfına girebiliyor. Artık iyice yüzsüzlüğü ele almış durumdayım bu konuda. Eğer bir oyundaki her şeyle etkileşime giremiyorsam o grafikler benim için "orta" sınıfına giriyor.

Painkiller'daki nesnelerle de etkileşim halindesiniz. Ancak programcılar bu oyunu atari oyunlarına benzetmek istedikleri için olacak, önünüze çıkan kutuları açmak diye bir şey söz konusu değil. Eşyalar sadece patlıyorlar. Patlama derken yeterli etkiyi verebildiğimi zannetmiyorum. Kutular havaya uçarken size hasar veriyor, o derece bir patlama söz konusu. Ayrıca içinden Mario kardeşleri kıskandıracak boyutta, kendi etraflarında dönen ve belli bir zaman sonra kaybolan altın sikkeler çıkıyor. Diğer yandan oyunda eğilme gibi hareketler olmadığı için almanız gereken bir para masanın altına kaçarsa o masanın da patlayabiliyor olması için dua ediyorsunuz.



Gelelim oyunun müziklerine. Yukarıda dediğim gibi oyunun teması gotik ve metal ağırlıklı. Ve müzikleri de en iyi yorumla vasat. Ama dünyanın en iyi müzikleri de olsa kâr etmezmiş, çünkü sadece yaratıkların çıkardığı "ARRGGHH" ya da "ÖÖÖ" gibi sesler ve silahınızın sesi duyuluyor. Özetle benim için Painkiller'da müziğin çalması demek, hâlâ öldürmem gereken yaratıklar var demek.

Oyunun grafiklerinin yanında fiziği de gerçekçilikten çok uzak. Ama burada gerçekçi olmaması bir dezavantaj değil. Yaratığa pompalıyla ateş ettiğinizde önce tavana sonra yere çarpıyor. Bu da başlarda bana zayıf göründüyse de gecenin ilerleyen saatlerinde yüzümde psikopata bağlamış bir ifade yakalamadım değil.

Reçete

Genel olarak özetlemek gerekirse, Painkiller güzel bir oyun ama uzun uzadıya kafanızı takacağınız bir türü yok. Hatta bilgisayarınıza yükleyip unutabilirsiniz. Ara ara kafanızı dağıtmak istediğinizde açıp ateş edebileceğiniz hoş ve stres alıcı bir özelliği de olan Painkiller'ı 14 yaşın üzerindeki herkese tavsiye ederim. Günün belirli saatlerinde oynanırsa diğer ağrı kesicilerde olduğu gibi karaciğer komasına girme ihtimaliniz de yok.

Serkan Ayan

PRO PUAN

✓ Grafikleri oldukça güzel ama daha da güzeli oynanışındaki rahatlık ve basit olmasına rağmen verdiği zevk

✗ Konusu Painkiller'ın hiç şüphesiz en kötü tarafı. Bence demoları geçin, basın tetiğe bakın keyfinize

Sağa sola öylesine saldırmak size göre değilse elinizi kirlettiğinize değmez ama meditatif bir etkisi olduğu da gerçek.

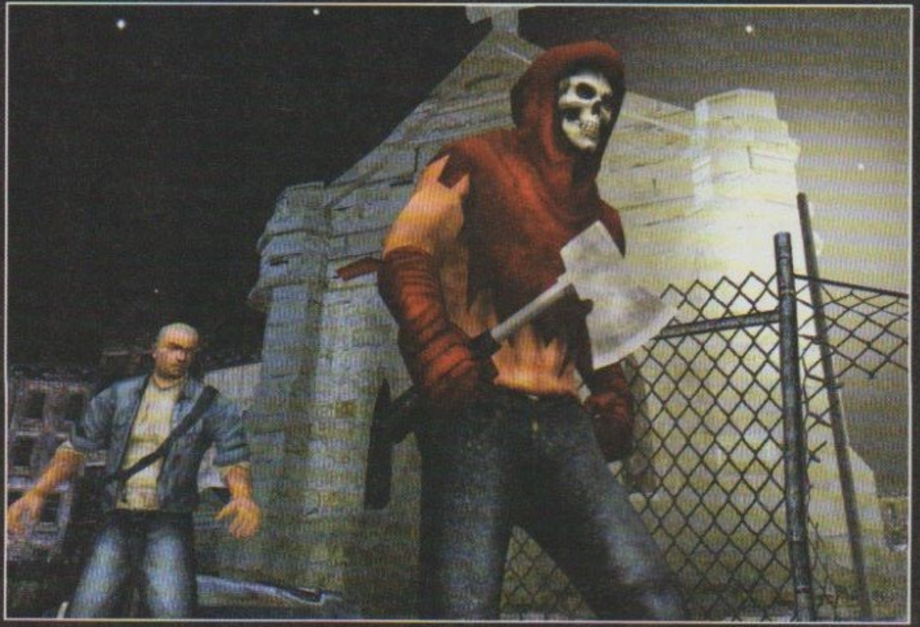
76



Manhunt

TÜR: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Rockstar Games **DAĞITIMCI:** Take 2 www.rockstargames.com/manhunt **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 1 GHz işlemci, 192 MB Ram, 32 MB ekran kartı, 2,3 GB harddisk alanı

Dehşetli bir kelle avı ve onu saniye saniye çeken bir kamera



Oyunun içinde bir cinayet filmi olunca, kostümler ve dekorlar da ona göre oluyor tabii.

Grand Theft Auto ve arkasından onun devamı Vice City'yi geliştirerek müthiş bir popülarite yakalayan ve tüm dikkatleri üzerine çeken Rockstar North'un yeni oyun projesi Manhunt, uzun zamandır merakla bekleniyordu. Her ne kadar PS2 sahibi arkadaşlar bu oyunu altı aydır oynama imkanına sahip olsa da Manhunt'ın monitörlerimizi kana bulayan çıkışı Nisan sonunu buldu.

Manhunt ile ilgili söylenmesi gereken ilk şey bugüne kadar yapılmış en hastalıklı oyunlardan biri olduğu. Oyun öylesine çok şiddet ve vahşet içeriyor ki bu konuda çok açık bir kasıt olduğunu herkes görebilir. Belki Rockstar, gayet eğlencelik ve güleç sayılabilecek GTA yüzünden çok eleştiri alınca, içeriden "Hadi şunlara vahşet nasıl olurmuş gösterelim" diye bir fikir yükseldi ve bunca yıldır oyun oynayan bizlere bile "n'oluyoruz" dedirtecek bir kıvama sahip Manhunt çıktı ortaya. Sebebi ne olursa olsun bu, kesinlikle 16 yaşın altındaki oyuncuların uzak tutulması gereken bir oyun. Bunu oyunun ESRB değrlendirmesinde "M" almasından yola çıkarak söylüyoruz. Yoksa bize kalsa 30 yaş altına oynatmayız! Ayrıca çevrenizde yaşlı insanlar varken de oynamamaya dikkat edin. Zira Manhunt'ın omega b düşmanı olduğu ve zayıf kalplere iyi gelmeyeceği kesin.

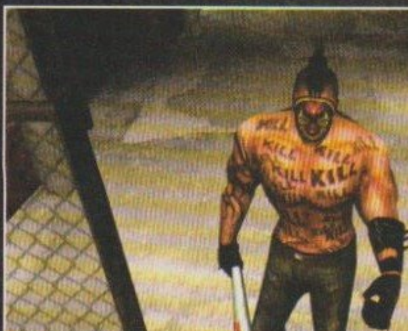
Ölmekten "Better" olmak

Stealth aksiyon türündeki oyunumuz snuff filmlerini konu alıyor. Gerçi oyunun başında ilgi çekici görünse de bölümler ilerledikçe aradan çekilen bu şeye "konu" demek biraz güç. İçine düştüğümüz bu aksiyon gökten zembille mi indi denmesin diye oyunun başına bir hikaye konmuş. Hikayeye göre karakterimiz idama mahkum edilmiştir. Suçumuzun ne olduğu söylenmese de James Earl Cash adında olması bizim elemanın birkaç kişiye tecavüz edip cesetlerini parçaladığını falan düşünememize yol açar. Karakterimiz halkın önünde zehirli iğne ile infaz edilir. Ancak kısa süre sonra uyanır ve kendini garip bir mekanda bulur. Nasıl olduğunu bilemesek de bu gizemli kurtuluşun ardında Mr. Starkweather vardır. Kendimize gelince Starkweather, kulağımıza yerleştirilen alıcı yardımıyla bizimle konuşur ve bir teklifte bulunur. Dışarıda bekleyen bir dolu serseri ve çete ile baş edip sabaha kadar hayatta kalırsak özgürlüğümüzü kazanabileceğimizi söyler. Bunun karşılığında Starkweather bizden olabildiğince kanlı bir şov beklemektedir...

Adamımız Cash böylece aksiyona atılır. Özgürlüğümüzü kazanana kadar tam 20 bölümü geçmemiz gerekiyor (dört de bonus var). Bu 20 bölüm boyunca Cash sessizce ilerlemeli ve sinsice öldürmeli. Oyunun ilk bölümü aynı zamanda tutorial ve bölümler ilerleyip siz tarzına ısındıkça oyun ufak ufak zorlaşıyor. Rockstar zorluk konusunda o kadar hoş bir denge kurmuş ki oyun sürekli sizi zorlayacak ama hiçbir zaman da duvara çarpmayacak seviyede ilerliyor.

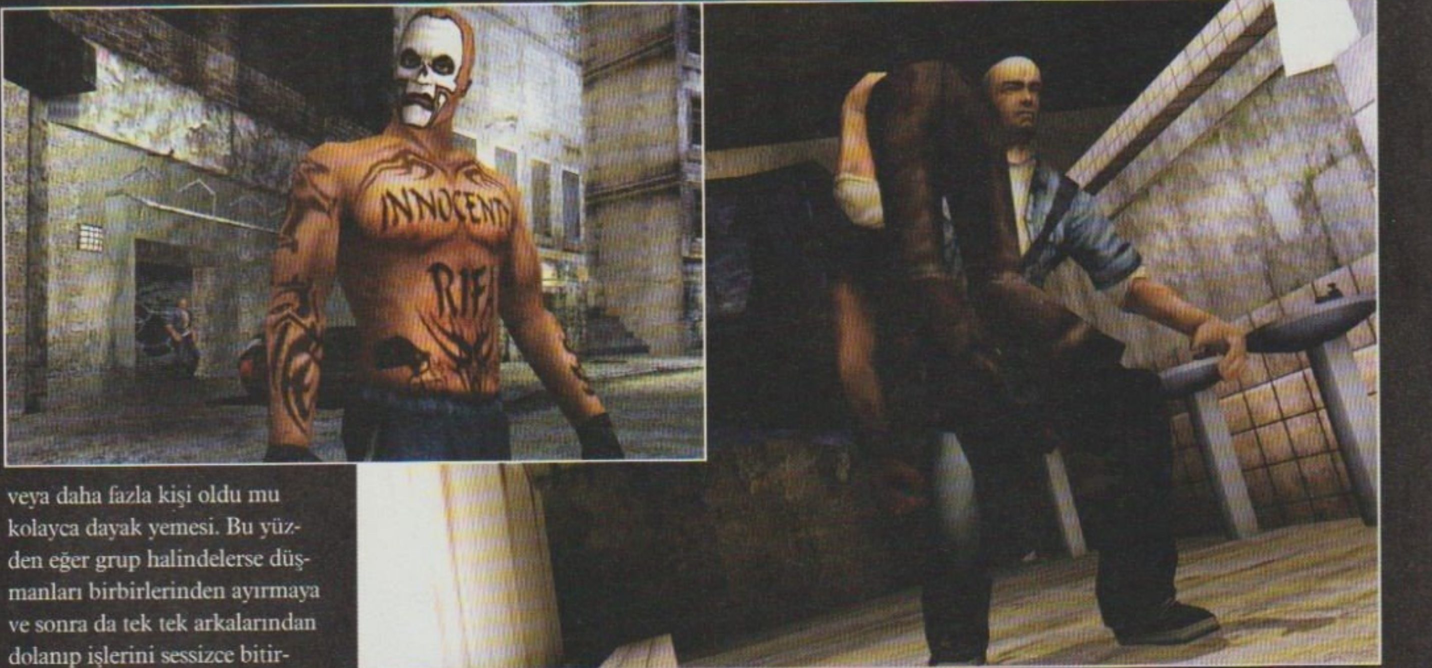
Manhunt'ın oynanışı oldukça rahat. Adamımız stealth karakteri oldum diye havaya girip öyle Splinter Cell'deki gibi binbir türlü akrobasi hareketi yapmıyor. Yine de eğilerek ilerlemek, köşelerden bakmak gibi sinsiliğimize faydası olan bazı hareketleri kullanabiliyor. Ayrıca yumruk yumruğa dövüşürken farklı vuruş ve kombolara sahip. Ama oyunda Cash'in en büyük silahı gölgeler. Çünkü gölgede kalan bir alana girince düşmanlarınız 5 cm dibinize gelseler bile sizi göremiyorlar. Gerçi bu oyunun gerçekçiliğini azaltıyor ama oyundaki gizlen/ensele mekaniğini oturtmanın başka bir yolu da yok gibi.

Rakiplerimizi düz dövüşle de öldürebiliyoruz ama asıl kullanmamız gereken yöntem arkadan yaklaşıp onları gafil avlamak. Çünkü Cash'in en büyük zaafı, düşman iki



Oyunun yegane sloganı: KILL!!!





veya daha fazla kişi oldu mu kolayca dayak yemesi. Bu yüzden eğer grup halindelerse düşmanları birbirlerinden ayırmaya ve sonra da tek tek arkalarından dolanıp işlerini sessizce bitirmeye ihtiyacımız var.

Çetelerle aramızda sevgi yüklü bir iletişim var. Gerektiğinde kucağımızda taşıyoruz bu hoş insanları.

Mideniz ve kalbiniz sağlamsa

Manhunt işte tam bu noktada şiddetin ve dehşetin sınırlarını aşıyor. Düşmanınızın tam arkasına geldiğinizde Cash elleri ni yukarı doğru kaldırıyor. Eğer ateşe basılı tutarsanız arkadan vurma işlemine başlamış oluyorsunuz. Rakinizin üzerinde beyaz bir ikon çıkıyor. Eğer parmağınızı hemen ateşten çekerseniz Cash hiç de nazik olmayan bir şekilde rakibini süratle öldürüyor. Ancak biraz daha beklerseniz ikon önce sarıya daha sonra da kırmızıya dönüyor. Bu sefer Cash adamı olabilecek en kanlı yöntemleri kullanarak öldürüyor. Dozu kaçırıyor. İşlemin ne kadar kanlı olacağı elbette elinizdeki silaha da bağlı. Bu silahları oyun boyunca yoldan veya düşmanlarınızın üzerinden topluyorsunuz. Elbette plastik poşetle, palanın veya levyenin çıkardığı kan miktarı ve yarattığı dehşet oldukça farklı ancak silahlarımızın bu türden şeyler olması da ayrı bir ürpertinin konusu. Oyunun yarısını geçtikten sonra ateşli silahlar bulmaya da başlıyorsunuz. Siz bu arkadan öldürme hareketlerinden birini yaptığınızda marifetinizi bir video ile gayet detaylı olarak izleyebiliyorsunuz. Ayrıca Starweather sürekli kulağınıza daha kanlı cinayetler işlemenizi söyleyip duruyor. Oyun boyunca bu hastalıklı adamı mutlu ettikçe küçük hediyeler kazanıyorsunuz.

Manhunt'ın en güçlü olduğu yan hem düşmanlarla hem de çevre ile etkileşim. Oyunda sesler büyük bir rol oynuyor. Hem düşmanlarınız sizi hem de siz düşmanlarınızı ses sayesinde kolayca yakalayabiliyorsunuz. Ayrıca yapay zekâ her çete için farklı kurgulanmış. Mesela bazı çetelerin üyeleri hep birlikte takılıyor. Biri bir şey görse hemen diğerleri ile tartışmaya başlıyor. Ayrıca oldukça hoş hazırlanan mekanlar, güzel görünmenin yanı sıra sizin belli bir taktik ile yaklaşmanızı sağlayacak yapıda.

Oyunun grafikleri PS2 versiyonuna göre çok çok daha iyi. Kullanılan dokular elden geçirilmiş ve yüksek çözünürlüklü grafikler oyunun gerçekçiliğini arttırıyor. Grand Theft Auto ile aynı motoru kullanan oyunda GTA'da olduğu gibi karakterler çok detaylı değil. Ancak oldukça geniş bir oyun haritası, oldukça yüksek fps değerleri ile sunuluyor. Manhunt çoğu sistemde dertsizce ve aksiyonuna yetişir bir hızda çalışıyor.

Her ne kadar yapısı çok farklı da olsa Manhunt tıpkı Splinter Cell gibi sabır gerektiren bir oyun. Sessiz olmak, çevreyi dikkatlice gözetlemek ve doğru anda harekete geçmek çok önemli. Eğer sabırsız ve gördüğü yerde dayanamayıp düşmanın üzerine atlayan tiplerdenseniz Manhunt canınızı fazlası ile sıkabilir. Çünkü oyunun büyük bölümünde vaktinizi gölgelerin içinde rakibinizi izleyerek geçireceksiniz. Hatta bir iki kişi birden saldırınca gerisin geri süratle koşup gölge aramanız ve onlar sizi unutana kadar orada beklemeniz bile gerekecek. Neyse ki rakiplerinize oranla çok daha hızlı koşuyorsunuz...

Özellikle gizlilik içeren yapısı ve dinamikleri ile oldukça hoş bir oyun Manhunt. Buna karşın fazla şiddet içermesi, oyundan alabileceğimiz zevki sınırlıyor bence. Evet başta Cash'in adamları birbirinden vahşi ve estetik yollarla öldürmesi herkesi etkileyecek derecede ilginç gelecek. Ama bir noktadan sonra bu tuhaf büyü bozuluyor ve düşmanın arkasında durup ikonun kırmızıya dönmesini beklerken "ne yapıyorum ben" demeye başladığınız zaman o çekicilik yavaşça ortadan kalkıyor. İşiniz bittikten sonra izlediğiniz cinayet videoları ise sadece snuff filmlerinden zevk alabilenlerin ilgi alanına girebilir tarzda.

Sonuçta bir oyun olarak Manhunt'ı kötülemek mümkün değil. Postal 2 gibi safi şiddet içeren, beş para etmez oyunların aksine dengesi, grafikleri ve atmosferiyle bir oyundan istenebilecek birçok özelliği rahatça taşıyan bir oyun bu. Yine de güçlü bir bünyeniz yoksa önermiyoruz...

Serpil Ulutürk

PRO PUAN

✓ Rahat oynanışı, mekan tasarımları, dengeli yapısı ve yapay zekâ

✗ Çok fazla şiddet içeriyor, hikaye zayıf

Herkese göre olmadığı kesin ama iyi bir oyun.

78

B.R.e.e.D

TÜR: FPS ÜRETİCİ: Brat Designs DAĞITIMCI: CDV www.breedgame.de SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 600 MHz İşlemci, 128 MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Lemmings Reloaded

FPS türünde son zamanlarda gerçekten oldukça kaliteli oyunlarla karşılaşıyoruz. Özellikle geçen senenin başından beri oyun dünyasının kazanmış olduğu ivme ve ekran kartlarındaki hızlı gelişim sayesinde 2 sene öncesinde hayal bile edemeyeceğimiz oyunları bilgisayarlarımızda oynamaya başladık. Böyle bir giriş yaparak sizi heyecanlandırdıktan sonra "İşte Breed de bu oyunlardan biri arkadaşlar" dememi bekliyorsanız maalesef yanılıyorsunuz, çünkü değil.

Breed maalesef yukarıda örneğini verdiğim oyunlardan bazılarını (hatta direkt Halo'yu) taklit etmeye çalışan bir oyun. Oyunda ilk olarak, 256 RAM'lik bir makinada SWG oynamaya çalışan biri gibi bilmemkaç dakika yükleme ekranlarını bekledikten sonra aynen Starship Troopers'dan alınmış "Join Army" tarzında mesajlar veren bir demo izliyoruz. Bu demoyu gördükten sonra hâlâ oyunu silmediyseniz, oyuna başlama imkanına sahip olabiliyorsunuz.

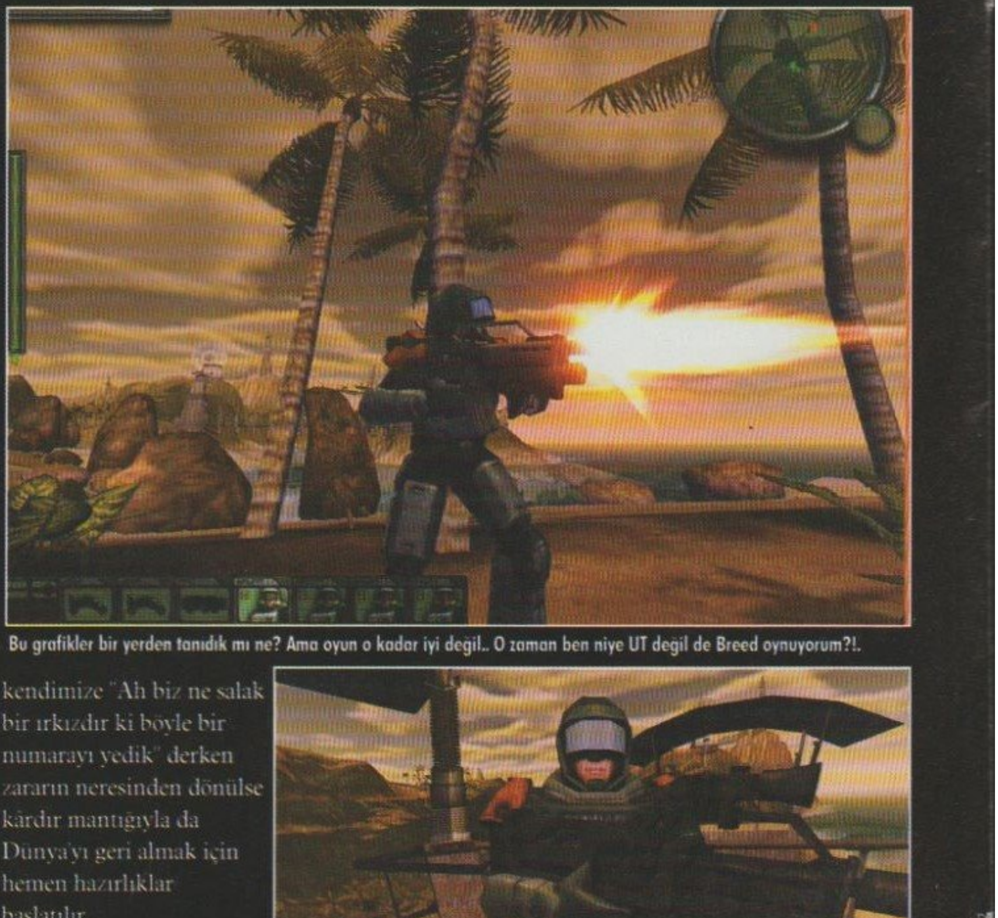
Bir profil yarattıktan sonra karşınıza önce "w, a, s, d" tuşları konusunda uzmanlaşmanızı sağlayacak bir tutorial çıkıyor (her bir waypoint 300 m mesafede). Daha sonra yardımcının mesajında "y" tuşuna atandığı bahsedilen bir özelliğin aslen "z" tuşunda olması gibi sorunlar sizin araştırmacı oyuncu yönünüzü oldukça geliştiriyor. Tutorial görevlerinden bilgisayar başında sağ sağlim çıkmayı başarabilirseniz oyunun o Lord of the Rings tadındaki epik (!) hikayesinde yerinizi alabiliyorsunuz.

Houston we have a problem!

Şimdi durum aynen şudur sevgili okurlar: Breed adı verilen uzaylı bir ırk, uzayın derinliklerinde bir yere kurduğumuz Yabadabadu kolonisine saldırınca tüm Dünya orduları topyekün bu imansızları denize hatta uzaya dökmek için saldırıya geçerler. Bu savaşın ardından Dünya'ya dönen bizim gemimiz bir bakar ki orası da işgal altında. Kendi kendimize "Ah biz ne salak bir ırkızdır ki böyle bir numarayı yedik" derken zararın neresinden dönülse kârdır mantığıyla da Dünya'yı geri almak için hemen hazırlıklar başlatılır.

İşte bu noktadan sonra Dünya'yı geri almak için biz GRUNT'lar devreye giriyoruz, ki bunun açılımı Genetically Revived Universal Tactical Sentient şeysi. İleride bir oyun yaptığım zaman ben de kesinlikle AYI adında bir ünite eklemek istiyorum. Yanlış anlamayın kendisi Artificial Y-Axis Interceptor oluyor aslında. Gerisi tesadüf.

Neyse bir şekilde oyuna başladıktan sonra takımımızla birlikte alana inip üzerimize doğru sürekli bir yerlerden çıkıp gelen yaratıklarla savaşıyoruz. Yaratıklar o kadar çok Halo'dakileri andırıyor ki, kayıp ikizlerini aradıkları için bu kadar saldırgan olduklarını düşünüp yardım etmek istiyorsunuz... Takla atarak kaçma gibi hareketleri bile aynen almışlar. Hatta hatta yaratıklardan size gelen mermilerin animasyonları bile şıp demiş burnundan düşmüş. Oyuna Halo havası katılsın diye bir de araçlar eklenmiş. Ne yazık ki bunların kullanımı Halo ya da Unreal kadar iyi olamamış.



Bu grafikler bir yerden tanıdık mı ne? Ama oyun o kadar iyi değil.. O zaman ben niye UT değil de Breed oynuyorum?!.



Çok karizmatik görünüyor değil mi? Bir de oyunda yaptığı sapşallıkları görseniz...

Lemmings inside

Bu kadar olur diyerekten oynamaya devam ederken aklımıza ilk olarak şu soru takılıyor; "Biz takım değil miydik?". Bir yerlerde bir takım olduğu kesin. Çünkü oyunun başında "Senin görevin Jim" tadındaki brifingler sırasında bizim bir takım içinde olduğumuza dair açıklamalar var. Bu nedenle durup, perişan haldeki takım arkadaşlarımızı buluyoruz. Durumu tam olarak kavrayabilmek için onları biraz inceleyelim: Neler yaptıklarını hem haritadan, hem de üçüncü şahıs kamerasından takip edince sorun hemen ortaya çıkıyor. Programcılar bu kadarı yeter diyerek, bizim takımdakilere mitoz bölünme ile çoğalan yaratıklar kadar yapay zekâ vermişler (belki biraz daha azdır, tam karar veremedim).



Buralarda bir takımımız olacaktı ama? Galiba çoktan suya düşüp boğuldular.

"Bu kadarı yeter" demişlerdir diyorum çünkü böyle bir yapay zekâyı yanlışlıkla ya da bilinçsizce yaratmak kesinlikle mümkün değil. Karşılaştırmak gerekirse... Pacman'de bizim sarı elemanı hayaletler takip ediyor, iki koldan sıkıştırıyor. Breed'de ise bir araba alıyorsunuz. Bir gölün etrafından araçla hızlıca dönüyorsunuz. Sonra ne mi oluyor? Takımdakiler yolu takip etmek yerine suya düşüp boğuluyor. Suya düşemezlerse, uçurumdan aşağı uçuyorlar. Adam vurma ya da pozisyon alma gibi konulardaki yeteneksizliklerini tamamen bir kenara bırakın, bu adamlar yolda gitmeyi bilmiyor. Uzun lafın kısası takımla birlikte silahlı ve 3 boytulu Lemmings (hoş böyle bir şey de vardı zaten) oynuyoruz.

Breed'in oynanışında ise FPS'ler açısından çok yenilik yok. Aynı anda iki silah alınabiliyor (Halo). Birçoğunun ikincil bir saldırı modu da mevcut. Ama bunlar ilk silahta grenade minigun'da atışın hızlanıp kontrolün zorlaşması gibi şeyler olunca insan bu sefer de "Wow, it is so Unreal" diyor. Oyundaki silahlardan sniper hemen hemen tüm oyun boyunca işinizi görebiliyor. Yanına da zırhlı araçları yok edebilecek bir şey aldınız mı tamamdır. Buraya kadar iyi denilebilecek tek nokta araç çeşitliliği. Araçlar oyuna belli bir ölçüde renklilik katmış ancak oyunu tek başına kurtarabilmesi mümkün olamamış.



Bu kadar eksikliğin yanında Breed'in fena olmamış denebilecek bir iki noktası da yok değil. Bunlardan ilki oyunun grafikleri. İkincisi de oyuna çok fazla bir katkısı olmasa da nesnelerin hemen hemen hepsinin yok edilebilmesi. Ama piyasada Far Cry, Unreal Tornament gibi oyunlar varken grafikler için gönül rahatlığıyla iyi demek kesinlikle mümkün değil. Özellikle yer şekillerinin tasarımı olabildiğince kötü. Kaplamalar da dökülüyor. Tırmanılacak ve tırmanılamayacak yerlerin birbirinden ayırt edilebilmesi mümkün değil.

Seslendirmelere değinmeden geçersem uykularım kaçar. O yüzden, affınıza sığınarak, ne kadar tatsız da olsa, bu konuya da gireceğim. Yapımcıların bir de bu iş için aktör mü tutacağız, biz varız ya mantığıyla yaptığı seslendirmeler, oyunu oynarken gözlerimizi yaşartabiliyor. Tabii bu seslendirmelere altyazılardaki güzel çeviri hataları da eklenince, ekran başında oldukça hoş dakikalar geçirebiliyoruz. Müzikler başlı başına felaket. Oyuna girdikten sonra ilk olarak savaş alanında çalmaya başlayan müziğin yarattığı etkiden kurtulabilirseniz hoparlörlerlerinizin power tuşunu acil olarak kullanabilirsiniz.

Son olarak oyun hakkında bir şeyler daha ekleyecek olursak... Kaçın, uzaklaşın, saklanın. Eğer araçların olduğu FPS oyunlarından hoşlanıyorsanız HALO, Unreal Tournament 2004 size uzun süre yeterli olacaktır. Hatta alternatifi olan Lemmings'i alın oynayın, çok daha eğlenceli çok daha güzel. Üstelik 100 kişlik takım oyunu.

Özberk Ölçer

PRO PUAN

✓ Araç çeşitliliği (yerseniz)

✗ Yapay zekâ Lemmings düzeyinde, seslendirmeler rezalet, araç kullanımlarında çeşitli sorunlar var, hikaye dünyayı kurtaran adam tadında, başlangıçtaki yükleme çok uzun

Her yönüyle çok eksiği olan başarısız bir yapım.

39

Pool Paradise

TÜR: Spor **ÜRETİCİ:** Awesome Developments **DAĞITIMCI:** Ignition Entertainment www.awesome.uk.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Bilardoda sadece Amerikan ve 3 top yoktur...

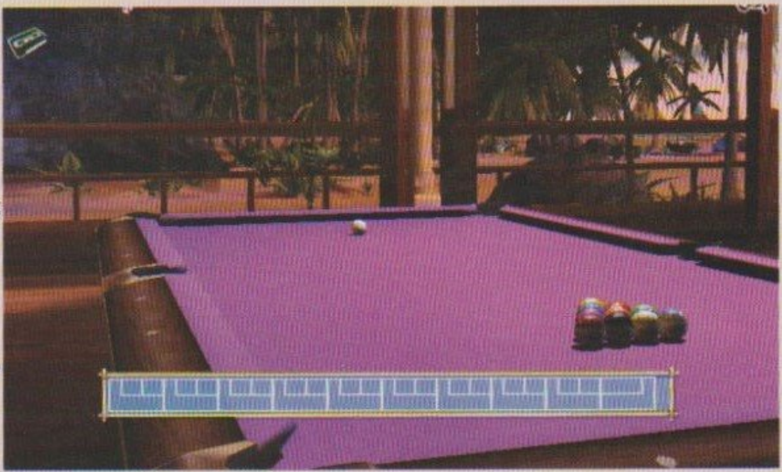
Bilardo dendiğinde çoğunuz için bunun anlamı Amerikan, konuyla daha ilgili olanlarınız için ise 3 toptur (çok kötü 3 top oynarım). Evet doğru. Aslında seçeneklerin bu kadar kısıtlı olması, bilardo hastaları dışındakilerin rahatlıkla sıkılmasını anlaşılır kılıyor. İşin kötüsü bilardo, bilgisayar oyunu olarak daha da sıkıcı ve monoton olabiliyor. Fakat Pool Paradise bu kötü ünü temizleyebilir. Çünkü monotonluğu aşacak birçok yanı var (cennette geçiyor bi defa)...

Bilardo tatilde

Bavulumuzu topluyor ve cennet gibi bir adaya gidiyoruz. Ortam o kadar güzel ki, önce şöyle bir etrafı izlemek istiyorum aslında. Bavulları bırakıp resepsiyona gidiyor ve kimlik bilgimi veriyorum. Sonra buz gibi suya dalıyor (öyle hissetmeye çalışın) ve bir köpekbalığından 200 dolarcık alıyorum (parasız tatile mi çıktın demeyin). Tabii harcarken dikkat etmeniz lazım. Gün gelir, borcu ödemek gerekir. Bir köpekbalığı da nakit ödemede ısrar etmeyebilir!

Bu parayla diğer oyuncularla bahse girip maç yapabiliyoruz. Seçebileceğimiz oyun tipleri; 9 top, 10 top, 15 top, 14'e 1, Bowlliards (bowling stili puanlama), Rotation, Killer, Trickshot, 6 top, İngiliz 8 top ve Amerikan 8 top. Seçeceğimiz karakterler ile maçımızı oynayıp para kazanmaya çalışıyoruz.

Sadece bu klasik oyun stilleri yok tabii. Oyunun ekstralarından biri "Crazy Tables" bölümü. Bu bölümde birçok anormal bilardo masasında maç yapabiliyoruz. Bu da oyuna değişik bir hava katıyor. Oyun tipini seçtikten sonra seçebileceğimiz masalar; üçgen, mini masa, T şeklinde, L şeklinde, altıgen, kare, artı ve buz hokeyi masası. Bu masalardaki maçlar da oldukça zevkli. Ayrıca alışılagelmiş masalardan farklı olduğu için daha farklı düşünmeniz gerekiyor. Sonuçta bilardo bir geometri ve fizik oyunu. Ünlü eski bir bilardo ustası aynen şöyle demişti:


Dışarda kumsal, güneş ve kızlar var ama ben bilardo oynamak zorundayım. Dergi yazarlığı zor iş...

"Geometriyi fizikle en iyi birleştiren her zaman kazanır." - Rocko

Diğer

Bunların dışında antrenman bölümünü özellikle kontrollere alışmak için kullanabilirsiniz. Bu zor değil ama vuruş açınız ve sonuçlarını kavrayabilmek için birebir. Ayrıca topladığımız paralarla oyunda bulunan dükkandan ekipman dışında değişik ufak oyunlar da açabiliyoruz (dart gibi). Gece-gündüz değişiminin olması ve adanın güzellikleri içinde gezinebilmek gibi hoş ayrıntılar da var oyunda.



Grafikler çok üst düzey olmamakla birlikte bir bilardo oyunu için fazlasıyla yeterli ve kabul edilebilir ayrıntılara sahip. Rakip karakterleri bütün olarak değil de, sadece elleriyle görünür halde yapmaları çok iyi olmuş mesela. Sonuçta bütün bir karakterin esnekliğini, tepkilerini vs. özelliklerini yansıtmak hem zor, hem de oyuna bir yük getirirdi. Boyundan büyük işlere kalkışmayan oyunları her zaman sevmişimdir.

Sesler ve müzikler için de aynı şeyleri söyleyebilirim. Zaten bir bilardo oyununda nasıl bir müzik beklentimiz olabilir ki. Gayet sakin ve huzurlu bir ortamda asansör müziği bile yeterli...

Sonuç olarak Pool Paradise daha önce aldığınız ya da almadığınız tüm bilardo oyunlarından daha iyi. Bilardo ile alakası olmayanların bile eğlenceli vakit geçirebileceği bir oyun. Alın, deneyin. Pişman olmazsınız (olursanız da paranızı geri alamazsınız zaten).

Şefik "Rocko" Akkoç

PRO PUAN

✓ Huzur verici ortam, oyun ve masa çeşitliliği

✗ Göze batan bir eksisi yok ama bilardo oynamak... Nereye kadar?

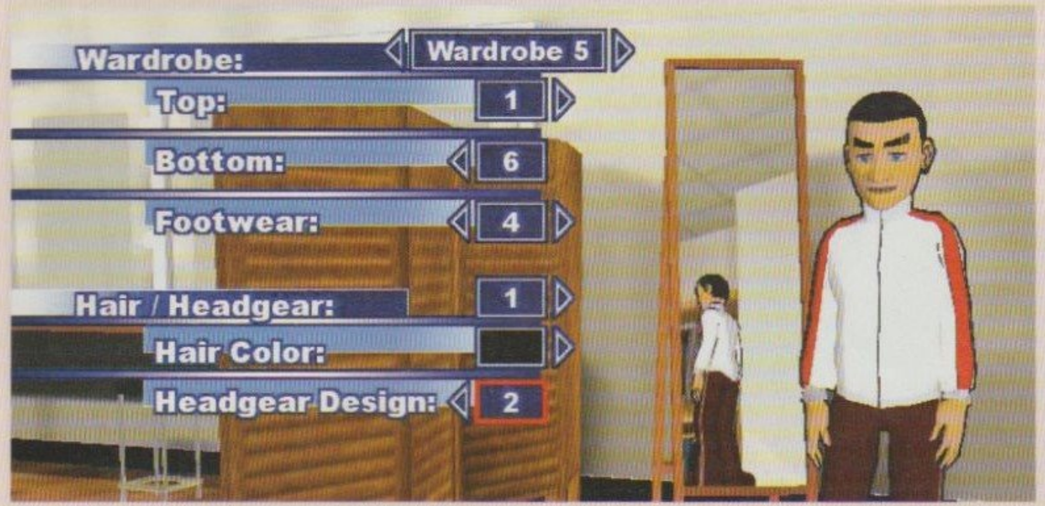
Bilardo tutkunu olmayanların bile denemesi gereken eğlenceli bir oyun... **71**



American Idol

TÜR: Puzzle **ÜRETİCİ:** HotHouse Creations **DAĞITIMCI:** Codemasters www.codemasters.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı, 1.76 GB Hard disk alanı

Yine yarışma, yine oyun fakat ValueSoft değil, Codemasters!



Bir oyun düşünün. Şarkılar söyleyebildiğiniz, dans ettiğiniz, dilediğiniz gibi sahne şovunuzu yaptığınız… Üstelik sadece tuşlara basarak MaelStorm gibi kıvırıp Estetica gibi göbeciklerinizi atabildiğiniz, klip çekip bu kliplerde Özberk kişisini oynatabildiğiniz bir oyun olsun bu. Buyrun American Idol'a!

Hap yap, para kap

American Idol'de amacımız basit, Amerikan idolü yani bir Pritni Sıpiırs veyahut bir Coşkun Sabah olmak… Bu süre zarfında çeşitli yarışmalara, yardım kuruluşlarının konserlerine, röportajlara ve bir Amerikan idolünün yapacağı her türlü hedeye dahil olarak ünümüze ün, paramıza para katıyoruz.



Oyun genel olarak 3 ana parçadan oluşuyor. Bunlar; Monopoly benzeri bir oyun, şarkı söyleme ve sahne şovu, bir de klip çekme hadisesi. Monopoly'e benzer ekranda röportajlara katılıyor, iş ve evlenme teklifleri alıyor (bazen bu teklifler ahlaksız da olabiliyor), klip çekebiliyor ya da konserlere çıkabiliyoruz. Her etkinlikte tek yapmamız gereken şey, ritmik bir şekilde tuşlara basmak. Evet, tuşlara basa basa ünlü oluyorsunuz. Hem de bu işte uzmanlaşmak en fazla 2 dakikanızı alıyor. Ayrıca şöyle bir olay da benim dikkatimi çekti, oyunda bir yardım kuruluşunun konserine çıktığınız zaman para alıyorsunuz (?!).

Bir kere parayı gördüğünüz zaman artık aklınız şaşıyor. Bu paranızla yeni kıyafetler, lüzumlu malzemeler (Bülent Ersoy'un bilmemkaç milyarlık takı setleri ya da Serpil Hanım'ın günlük kirası milyarları bulan koruma ordusu gibi ekipmanlar) ya da koreograficiden ders gibi abuk subuk birçok şey alabiliyorsunuz. Ayrıca paranızla aldığınız bu hedeleri ritm yarışmalarında da kazanabiliyorsunuz, ne güzel değil mi? Ritm yarışmalarında ne yapacağınızı mı soruyorsunuz? Anlatayım, şimdi ekranda birçok ok yönü bulunuyor, bunlar ortadaki kareye geldiğinde o yöne tıklıyorsunuz. Bu kadar.

When you've seen too much…

Ayrıca oyunda belli bölümlerde şarkıları yeniden besteliyorsunuz. Bu esnada eğer bilgisayarınızda mikrofonunuz varsa bu mikrofon sayesinde güzel sesinizle yaptığınız re-mix'lere katkıda bulunabiliyorsunuz. Yani burada oyuna bir nevi karaoke havası verilmiş. Son olayımız ise klip çekimi… Çılgın dans figürleri, ışıklandırma, özel efektler ve çeşitli kamera açıları ile klibinizi şekillendiriyorsunuz. Bunları belli bir süre zarfına yayarak gerçekleştiriyorsunuz ve yarattığınız ambiansa göre para alıyorsunuz.

Oyunun grafikleri vasat. Cell-shading sistemi kullanılmış fakat kaplamaların çözünürlükleri düşük. Karakter animasyonları, gerçeklikten uzak. Zaten tek gördüğünüz ekranın bir ucundan diğerine koşan 3 boyutlu nesneler. Dans hareketleri oldukça yaratıcı, komiklikte çığır açıyor. Menüler kolay ve anlaşılır.

Codemasters gibi firmaların da paranın kokusunu alınca böyle başarısız işler yapabileceğinin kanıtı olarak American Idol'ü huzurlarınıza sunuyorum. Açıkçası hiçbir albenisi olmayan, bir Abidin, bir Bayhan ya da bir Rammstein vokalisti (Till Lindemann) olmak için oyun oynamaktansa hiç oynamam, giderim yeni bir programlama dili yaratmak gibi saçma bir çabanın içine girerim daha iyi. Tek kelime ile gereksiz!

Aniki Darkevil Darkanin

PRO PUAN

✓ Kendi sesinizle saçma sapan şarkıları miksleyebiliyorsunuz

✗ Oyunun kapladığı hard disk alanının 1.76 GB civarı bir şey olması ve bu alanı heba etmesi

Bu oyuna para vermek yerine o parayı biriktirip birkaç müzik CDsi edinin, gıdalanın! **30**

Freecom FHD-1

Çantada dolaşan bir 120 GB

Bilgisayar donanımının, depolama ürünleri konusundaki uzmanlarından biri olan Freecom, hem görünüşü hem de yetenekleriyle etkileyici, harici harddisk sürücüsü FHD-1'i piyasaya sürdü.

Freecom'un ilk harici harddisk sürücüsü olan FHD-1, 120 GB'a kadar veriyi depolayabiliyor. Kapasitesinin genişliğinin yanında kolay taşınabilir olması (650 gram), hızlı (480 Mbit/sn) ve sessiz çalışması da FHD-1'i cazip yapan özellikleri arasında.



Freecom FHD-1'i diğer depolama ünitelerinden ayıran en önemli özellik, tek tuş ile istenen bir dizi işlemin otomatik olarak yapılabilmesi. Freecom, bu yeni depolama ünitesi ile, çalışılan bilgisayarın sıkça değiştirilmesi sırasında oluşabilecek veri kaybını tamamen ortadan kaldırıyor. Ürünün mevcut bir bilgisayardan çıkartılıp, kullanılan diğer bilgisayara veya notebook'a bağlanmasından hemen sonra, cihaz otomatik olarak mevcut dosyalarda meydana gelen değişiklikleri tespit ediyor. Ardından, herhangi bir bilgi kaybına engel olmak için, kullanıcıya hangi dosyaları saklamak istediğine ilişkin alternatifler listesini sunuyor. Böylece, dosyaların tüm değişiklikleri içeren son halleri, güvenle ve kolayca korunabiliyor.

20 GB, 60 GB ve 120 GB olarak üç ayrı modeli bulunan Freecom FHD-1'in kurulumu için bilgisayarın kapatılmasına gerek yok. Ek bir sürücü gerektirmeyen cihaz, bilgisayara bağlanmasından hemen sonra, sürücü tanımı otomatik olarak yapıldığı için hemen kullanıma hazır hale geliyor.

Serial ATA II

Yeni Serial ATA standartları açıklandı

Nisan sonunda Barselona'da düzenlenen IDF'de bir süredir üzerinde konuşulan yeni Serial ATA standartları açıklandı. Veri transfer hızını 150 MB/s'den 300 MB/s'ye çıkartan (yüzde 100 hız artışı hiç de fena bir oran değil) Serial ATA II, harici harddiskleri de destekleyecek. Bunun gibi önemli bir değişiklik de tek bir SATA portuna bundan böyle birden fazla sabit disk takmanın mümkün hale gelmesi. Mevcut SATA portlarının tek bir harddisk takmaya izin vermesi, bildiğiniz gibi 2 SATA portuna sahip anakartlarda sorun çıkartıyordu. Benzer şekilde, sunucular için, Serial ATA II'de bir sabit diski birden çok porta takarak daha verimli kullanılması da sağlanabilecek.



Cebimdeki Oyunlar

Yer gök mobil oyun oldu sevgili okurlar. Bu hafta vaziyetin hangi boyutlara ulaştığını daha rahat görebilesiniz diye size Başarı Mobile'ın yeni oyunu Türk Kuşu'nu tanıtacağız. "İstikbal göklerdedir" mottosunun izinde giden oyunumuzdaki kişi ve kuruluşların gerçekle ilgisi olup olmadığına siz karar verin.

Türk Kuşu



Yüzbaşı Volkan'ı nasıl unutabiliriz... Çocukluğumuzun kahramanı. Belki onun, devamlı yanında dolaşan ve pek de işe yaramayan arkadaşları (örn. Konyakçı, Çiko vb.) ya da yardımcı hayvanları (yine örn. Atılgan, Düldül, Rin Tin Tin gibi) yoktu ama Yüzbaşı'nın karizması her şeye yeterdi. Hepimiz onun gibi olmak ister, karton kutulardan uçaklar yapıp hırsız-pilotçuluk (kaçan hırsızların uçaklardan atılan bombalarla vurularak parçalanmasına dayanan bir çocuk oyunu) oynardık.
Ama şimdi görüyorum ki, eğer o zamanlar birer cep telefonumuz olsaymış, bunca arkadaşımız telef olmayacakmış. Zira Türk Kuşu isimli bu oyun, bize göklerde uçmanın da, düşman uçaklarıyla sevimli kovalamacalar oynamanın da tüm zevkini sonuna kadar hissettiriyor.
Bu oyundaki Yüzbaşı, bizim kahraman yüzbaşımızla kafiyeli bir arkadaş: Yüzbaşı Tarkan. Kendisi dünyayı tehdit eden teröristlere karşı savaşırken çöl, deniz, şehir dağ, tepe demeden Apache ve Mig'leri her yerde bulup ufalıyor. Uçak, helikopter ve sana atılmış güdümlü füzelerden ustalıkla sıyrılarak, onlara kendi füzelerinle mukabele edebiliyorsun. Öte yandan, yer hedefleri için de bir miktar serpilesi bomban bulunuyor. Bölüm sonlarına ulaşan yorgun ama gururlu uçağını havaalanına başarıyla park ederek bir sonraki bölüme geçiyorsun.



URL: www.mobiloyuncu.com
Destekleyen Telefonlar: Nokia 7650, Nokia 6610, Nokia 7210, Nokia 3510i, Nokia 6800, Nokia 3650, Nokia 7250, Nokia 6100, Nokia 5100, Nokia 8910i, Nokia 6650, Nokia 3300, Nokia 3100, Nokia 3200, Siemens SL55, Siemens M55, Siemens C55, Siemens M50
Yapımcı: Enforma IT / **Dağıtımcı:** Başarı Mobile

Longhorn mu shorthorn mu?

Microsoft Longhorn'un özelliklerini azalttı

Duyurusu uzun zaman önce yapılan ve o zamanlar 2004 içinde piyasaya sürüleceği açıklanan Microsoft'un yeni işletim sistemi Longhorn'un çıkış bir kez daha ertelendi. Yeni açıklamaya göre XP'nin yerini alacak olan Longhorn 2006'nın ilk aylarında kullanıcılarla buluşacak. O zamana kadar boş durmamış olmak için yazılım devimiz Oasis kod adlı bir ara sürüm yayınlamayı düşünüyordu ama yine bir ara sürüm olan WinMe'nin pek de amacına ulaşamamış olmasını göz önüne alarak bundan da vazgeçti.



Firma onun yerine Longhorn'a odaklanmayı ve bir taraftan da daha önce vaat edilen birçok özelliği ilk sürümden çıkartmayı kararlaştırdı.

Microsoft tarafından daha fazla gecikmemesi için sistemde olmasından vazgeçilen özelliklerin başında yeni dosyalama sistemi bulunuyor. Dosyaları birbirleriyle ilişkilendirerek erişimlerini kolaylaştıran ve kaybolmalarını önlemeyi amaçlayan sistemin, Longorn'un en azından ilk sürümünde yer almamasına karar verildi. Bu değişiklik yeni işletim sistemiyle birlikte piyasaya çıkacak olan yeni Office paketini de doğrudan etkileyecek.

GeForce 6800 gecikecek

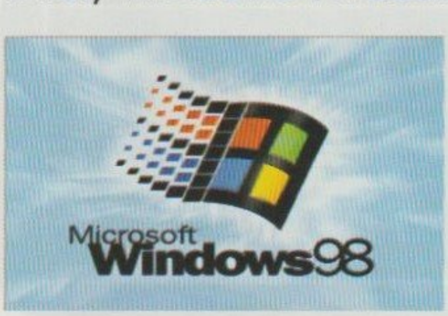
Oyuncuların upgrade planları da onunla birlikte

Nvidia'nın son teknoloji canavarı ekran kartı GeForce 6800 için ürettiği NV40 grafik işlemcisinin daha önce açıklanan tarihe yetişemeyeceği bildirildi. Mayıs ortasında çıkması beklenen ve tüm perakendecilerin hesaplarını bunun üstüne kurduğu NV40 çipli kartlar, yeni plana göre satış noktalarına en erken ayın sonunda ulaşacak. Bu da son kullanıcı için Haziran'ın ilk haftasına dek beklemek anlamına geliyor. Cebinde bir 500 dolarla o anı bekleyenlerden değilseniz -muhtemelen değilsiniz- haberin sizi o kadar da yıkmayacağını söyleyebiliriz. Ancak bu 15 günlük gecikme, Nvidia için pek de hafife alınacak bir şey değil. Zira, ATI cephesinden baktığımızda, GeForce 6800'le aynı sınıfta yarışacak Radeon X800 kartlar için çıkış tarihi hâlâ Mayıs ortası. Yani cebinde 500 dolarla bekleyenlerimiz, 6800'ü beklemek yerine parayı X800'lere yatırmayı tercih edebilir.



Win9x'in pabucu dama (eh, bi zahmet)

Intel, Windows 9x desteğini kaldırıyor



Yeryüzünde hâlâ Windows 95 kullanan kaldı mı bilmiyoruz ama aranızda gizli gizli 98 ve Me kullanmaya devam edenler olduğu aşikar. Microsoft'un bile artık yavaş yavaş tarihe gömmeye çalıştığı ancak kullanıcıların tepkisi üzerine geri adım atmak zorunda kaldığı ve desteklemeye devam ettiği Win 9x işletim sistemleri, sanırız Intel'in hamlesiyle artık resmen unutulacak.

Intel, yeni nesil çipsetleri Grantsdale ve Alderwood'da 9x sürücüleri olmayacağını, Windows'un 2000 ve XP sürümlerini destekleyeceğini açıkladı. Eh, Grantsdale işlemci edinecek kadar teknoloji kullanıcısıysanız, neden 98 kullanmaktan vazgeçmeniz gerektiğini de biliyorsunuzdur zaten. Bakın artık XP bile eskidi, Longhorn geliyor.

Sacred Online büyülüyor

Diablo II şablonu işe yaradı

Sacred dediğin dünkü çocuk diyenlerdenseniz muhtemelen oyunu henüz online oynamayı denememişsiniz. Ascaron firmasının Sacred'daki başarısı büyük ölçüde Diablo II'den gelse de, en kısa yoldan Diablo'yu kopyalamak yerine ondaki eksikleri iyi tespit edip ait olduğu turun köklerini güçlendiren bir adım atmış oldu. Online Sacred deneyiminde bu başarı iyiden iyiye gözle görülür oluyor. Oyuncu sayısı çok kısa sürede onbinlere ulaşan Sacred Online için Ascaron firması her hafta çıkardığı yamalar ve forumlarda yaptığı oylamalar sonucu getirdiği güncellemelerle bu kitleyi genişletmeye devam ediyor. Sacred'da üç adet oyun türü var. Cooperative, dört kişiye kadar oyunun tek kişilik senaryousunu beraber oynamanızı sağlıyor. Hack & Slash, sizi sadece aksiyonun olduğu ve sonsuza kadar savaşabileceğiniz alanlara gönderiyor. İsterseniz görev de yapabilirsiniz ama bu kez yalnızsınız. Son seçenek PvP. Adı üstünde, oyuncuların birbirine karşı oynadığı bu mod kuşkusuz en çok tutulanı. Geniş tutulan sunucular sayesinde, kesecek bir sürü oyuncu bulabiliyorsunuz. Eğer bu sıralar bir LAN party yapmayı düşünüyorsanız ilk önerimiz Sacred. Peki nasıl oynayacaksınız? www.sacred-game.com sitesinden gerekli patchi indirdikten sonra oyuna girip



multiplayer kısmından kendinize bir account yaratmanız gerekiyor. Tabii bunun için oyununuzun orjinal olması gerektiğini biliyorsunuz...

Guild Wars: Paranın konuşmadığı tek yer

Bedava sirke baldan tatlıdır



Her online oyun bizlere bir külfettir. Özellikle ortalama bütçelerle yaşamak zorunda olanlarımız için "ayda şu kadar dolar vermezsen sana oyun yok" türü koşullar birçok oyunu uzaktan sevmekle yetinme sebebidir. Guild Wars'un online oyun dünyasında tutunmaya çalıştığı alan da işte bu. Bedava MMORPG nasıl olur, ne kadar kalite bekleyebiliriz, bunlar tartışılır ama Guild Wars'un devasa online oyunlarla tanışmak için para harcayamayacak durumdakiler için büyük bir fırsat olduğu kesin.

Oyunun en değişik özelliği; hızı. Öldüğünüzde gidip cesetten eşya toplamak, saatlerce haritalar üzerinde yolculuk etmek Guild Wars'da yok. Her şey olabildiğince hızlı gelişiyor. Görevinizi aldıktan sonra gitmeniz gereken yere ışınlanıyorsunuz. Size katılmak isteyen arkadaşlar varsa onları da yanınıza alabiliyorsunuz. Bu da 20 dakikada bir görevin bitmesine olanak sağlıyor. Küçük işler için bile birkaç saat harcadığımız MMORPG'lerin yanında son derece pratik. Tabii kimilerine göre bu oyunun havasını kaçıran bir şey ama ne de olsa yeni bir yaklaşım, denemek lazım (Ayrıca bedava sirke baldan tatlıdır).

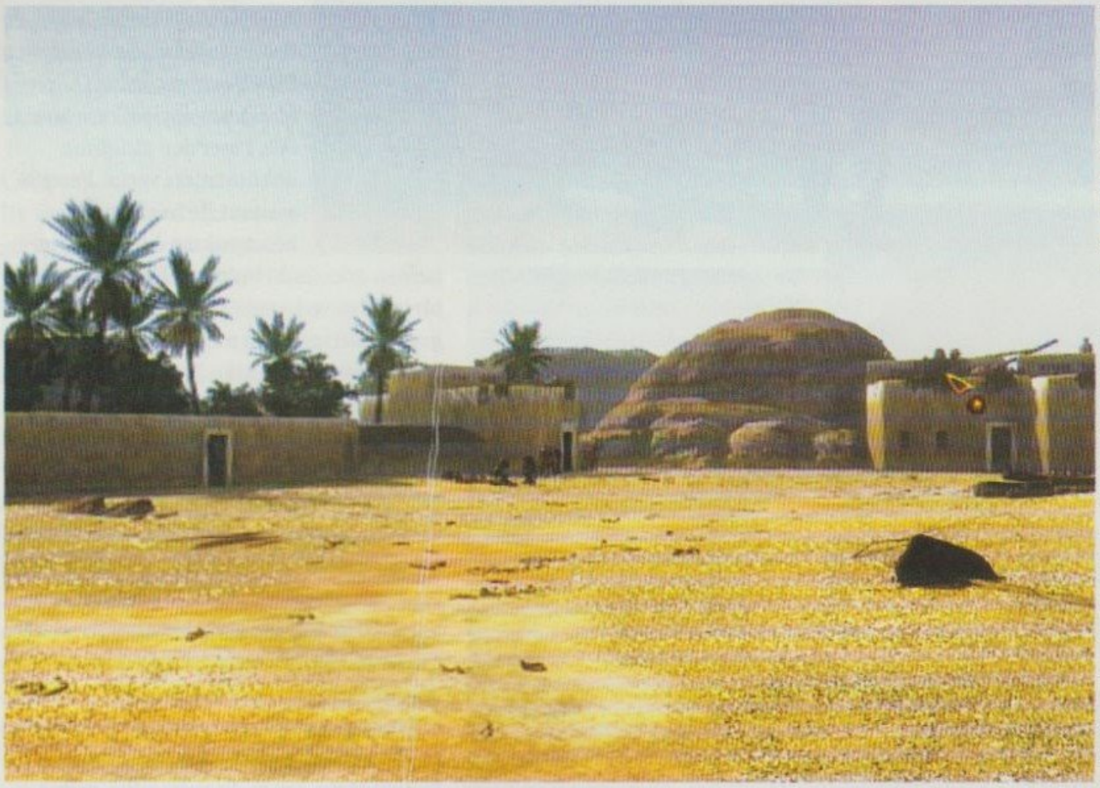
Guild Wars, adı üstünde daha çok PvP'ye dayalı ve büyük çapta savaşları destekliyor. 60 kişi toplanıp, bir o kadar oyuncuya karşı istediğiniz büyüklükte meydan savaşları çıkarabiliyorsunuz. Oyunu biraz daha denedikten sonra detaylı bir incelemesini yapacağım ama siz de şimdiden www.guildwars.com sitesinden girip araştırabilirsiniz.

En sonunda EverQuest 2 yetkilileri, beta testinin tarihine karar verdiler Siz bu yazıyı okurken muhtemelen binlerce insan başvurusunu yapmış, sonuç için dua etmeye başlamış olacak. Size tavsiyemiz kesinlikle kaçırmayın. Sony, beta test başvurusunun başlangıç tarihini 3 Mayıs olarak belirledi. Yapmanız gereken www.everquest2.com adresine girip beta test buttonuna tıklamak. Kolay gelsin. Bana çıkmaz demeyin, şansınızı deneyin!



The Egyptian Prophecy

Gözden kaçsın istemiyoruz, The Eyptian Prophecy güzel bir adventure, oynayın. Açın adventure'ların önünü!



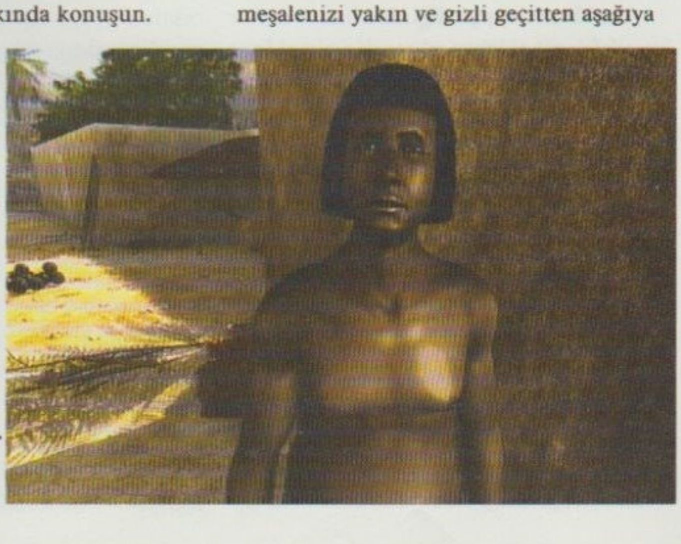
Bu hafta firavun Ramses'in hayatını kurtarabilmek için Mısır'da oradan oraya sürükleneceğiz ve birbirinden ilginç bulmacalarla uğraşacağız. Mısır bulmacaları bana ağır geldi diyorsanız tabii ki doğru adrestesiniz (her zamanki gibi).

Bölüm 1

Oyuna başlayınca ilerleyerek sola dönün. Burada Djer ile konuşun. Sizden firavunun elçisi olduğuna dair kanıt istediği zaman ona envanterinizde bulunan mührü kullanın. Bundan sonra Djer size Paser'e nasıl ulaşacağınızı anlatacak. Sağa dönüp dışarıya çıkın. Sağa dönüp biraz ilerledikten sonra sağdaki kapıdan geçerek evlerin bulunuduğu alana girin. Burada üstünde testi bulunan kapıdan içeriye girin ve içeride Paser'le konuşun.

Paser ile tüm konular hakkında konuştuktan sonra geriye dönün ve tekrar avluya çıkın. Evlerin olduğu alanı terk edince sağa dönün ve burada bulunan genç ile her konu hakkında konuşun. Kazalar hakkındaki bazı detayları öğrendikten sonra arkanızdaki kapıdan geçin, yolu takip ederek tekrar tapınağa girin. Tapınak içeresinde yürürken Maya yerde bir şey görecektir. Bulduğu kartuş parçasını yerden alın ve sonra Paser'in yanına dönün. Parçayı Paser'e gösterin ve onunla parça hakkında konuşun. Paser ile konuşturktan sonra Djer'in yanına dönün ve ondan kartuşun ikinci parçasını alın. Bu iki parçayı da biraz önce konuştuğunuz tuğlacı gence birleştirmesi için verin.

Parçaları birleştirdikten sonra tekrar Paser'in yanına dönüp birleştirdiğiniz kartuş hakkında bilgi alın. Kartuş hakkında öğrenmeniz gerekenleri Paser'den dinledikten sonra tapınağın sonundaki odaya gidin ve buradaki eksik kartuşun bulunduğu yere, sizdeki kartuşu yerleştirin. Böylece hemen solunuzda yeni bir gizli geçit açacaksınız. Gizli geçidi açtıktan sonra Paser'in evine gidin ve en arka odaya doğru ilerleyin. Solda bulunan masanın üzerindeki meşaleyi alın ve gizli geçidin açıldığı odaya geri dönün. Burada bulunan ateşten yaralanarak meşalenizi yakın ve gizli geçitten aşağıya







Karşınıza çıkan karakterlerle muhtemel her şeyi konuşun. Sıralamayı nasıl yaptığınız da önemli değil.

inin.

Yeni bir odaya girdiğiniz zaman buradaki mekanizma çalışacak ve içeride mahsur kalacaksınız. İlk olarak solunuzda, yerde bulunan kırık taşı kaldırın ve altındaki tılsımları alın. Kehaneti izledikten sonra odanın öteki ucunda bulunan öteki kartuşu da yerden alın. Buradan çıkmak için de kapanan kapının hemen solunda bulunan bulmacayı çözün. Bulmacayı çözmek için öncelikle firavunun mührünü mekanizma üzerinde kullanın. Daha sonra mantıklı bir resim meydana getirerek kapıyı açın. Geri yukarıya çıkınca, kartuşla birlikte Paser'in evine gidin ve gördükleriniz hakkında onunla konuşun. Tılsımları gösterip tüm konular hakkında konuşunca Paser size yeni bir büyü öğretecektir. Büyüyü öğrenir öğrenmez gizli geçidin açıldığı odaya geri dönün.

Odaya gelince yeni öğrendiğiniz büyüyü, yerleştirdiğiniz kartuş üzerinde kullanarak onu yok edin ve yerine gizli geçitte bulduğunuz kartuşu kullanın. Böylece gizli geçit kapanacak ve lanet de sona erecektir. Bunu başardığınız zaman Paser'in yanına gidin ve tekrar onunla konuşun. Size ufak bir eşya verdikten sonra yine arka odaya geçin. Burada yeni aldığınız eşyayı soldaki masanın üzerinde duran minik heykelciğin üzerinde kullanın. Böylece heykelin arkasında duran teknik bilgiler ortaya çıkacak. Teknik bilgileri aldıktan sonra evi terk edin ve avluya çıkın. Burada sağa dönün ve kapıda bekleyen adamla konuşarak sizi obeliskin yapıldığı yer olan Aswan'a götürmesini söyleyin.

Bölüm 2

Bu alana geldiğiniz zaman direkt olarak karşınızda bulunan evlere doğru yönelin. Karşılıklı konuşan iki adamı da geçtikten sonra evin önünde oturup bekleyen adam ile konuşun. Size Paser'in asistanı olduğunu söyledikten sonra, ona Paser'den aldığınız dökümanları verin. Paser'in asistanı ile her konuda konuştuktan sonra eşeğin hemen arkasında bulunan Doloryte'lardan birini alın ve hemen yanında bulunan granit üzerinde test edin. Alet parçalandıktan sonra dönüp Paser'in asistanı ile tekrar her konuda konuşun.

Ouni ile tüm konuşulacakları konuştuktan sonra içeriye girin ve bu kez de en arka odada bulunan karısı Tuya'yla her konu hakkında konuşun. Paser'in hastalığından bahsettikten sonra size yeni bir büyü öğretecektir. Ancak bu büyüyü başarılı bir şekilde gerçekleştirebilirseniz Tuya'nın testini geçmiş olacaksınız.Geri dönüp Tuya ile tekrar konuşunca yeni bir büyü daha büyü listesinizde yerini alacaktır. Tuya ile diğer konular hakkında da konuştuktan sonra dışarıya çıkın ve bir süre kurumuş eşek dışkısı arayın. Bulduğunuz zaman Maya zaten sizi bu konuda haberdar edeceği için mekanı ararken her şeyi araştırarak zaman kaybetmeyin.

Dışkıyı bulduktan sonra tekrar eve girin ve bu sefer en son depo odasına kadar ilerleyin. Solunuzda bulunan sepeti açtığınızda içinden bir yılan çıkacak ve sizi ısıracak. İlk olarak Dolorite hakkındaki açıklamaların bulunduğu kağıdı alın. Bundan sonra hızla hareket ederek kendinize bir panzehir hazırlamanız gerekiyor. Belli bir süre içinde de bu panzehiri hazırlayıp içmediğiniz takdirde öleceksiniz, ona göre. Odadan çıkın ve burada sağdaki masaya bakın. Üzerinde bulunan bıçağı gum'ı ve karıştırıcıyı alın. Odanın girişindeki testiyi daha önce almış olduğunuz Dolorite'ı kullanarak kırın ve bir parçasını

alın. Daha sonra da fırının hemen yanında bulunan 'dried terenbith'i alın. Hızla iki oda ilerleyin ve burada soldaki sandığın hemen arkasında bulunan ocher'ı alın. Alır almaz girişteki odaya gelin ve sağınızdaki masanın üzerindeki meyveleri bıçakla kesip içindeki tohumları alın.

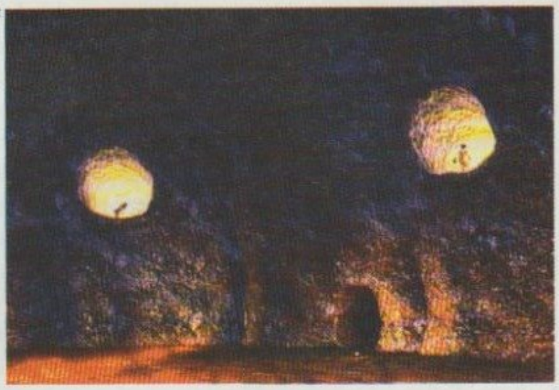
Fırının bulunduğu odaya geri dönün ve topladığınız malzemelerle birlikte, eşeğin kuru dışkısını da kaba koyup karıştırın. Panzehiri içip ölmekten kurtulduğunuz zaman dışarıya çıkın ve dökümanları Ouni'ye verin. Size Tanrı Ptah'a ulaşmanız gerektiğini öğütleyecektir. Ouni ile her şeyi konuştuktan sonra sizi buraya getiren adamın yanına gidin, o sizi Ptah'ın tapınağına ulaştıracaktır.



Chapter 3

İlk olarak sol taraftaki kapı görevlisi ile görüşün. Sizi hiçbir şekilde içeriye almayacaktır. Bu nedenle burada Tuya'nın size vermiş olduğu son büyüyü adamın üzerinde denemek zorundasınız. Adamla konuşmanız bittikten sonra arkadaki kapıdan geçerek havuzun olduğu alana gelin. Sola dönün ve ilk olarak yerdeki çakıl taşlarını alın. Öncelikle arkanızda bulunan kuşa bir taş atın ve düşen çengeli alın. Yerden tekrar bir taş alın ve havuzun kenarından ilerlemeye devam edin. Soldaki su seviyesini ölçen yapının kapısına gelince, hemen yerde köşede duran ipi alın. Bundan sonra havuzun karşı tarafında duran adamın yanına gidin ve onunla konuşun. Bu arkadaş da ilk olarak size karşı oldukça kaba yaklaşıp bilgi vermekten kaçınacaktır.

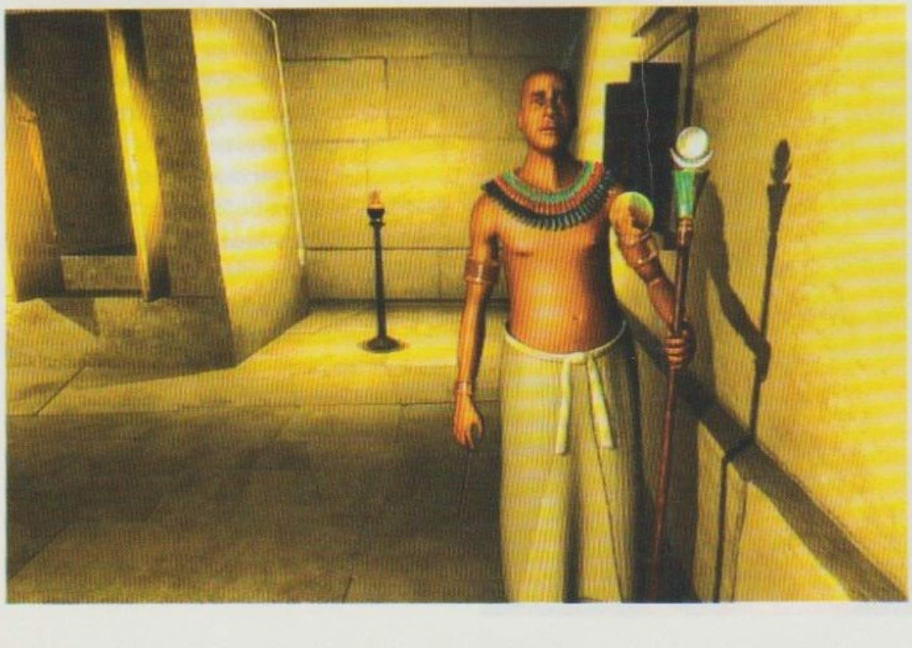
Bu adamdan bilgi alabilmek için, adamın yanında dururken elinizde bulunan çakıl taşını havuza atıp onun dikkatini dağıtın. Arkasını dönüp havuza baktığı anda ise önünüzdeki sepet kapağında duran kağıdı alın. Adam tekrar size döndüğünde onu tehdit edin ve kapıdaki kurmayın isimini öğrenin. Adamımızın ismini öğrendiğimize göre artık ona gönül rahatlığıyla hipnotize edebiliriz. Kapı sonunu çözdükten sonra içeriye girin ve Khâemouaset'le konuşun. Ona gerekli olan dökümanları verdikten sonra sizden tapınaktaki lanetli şeyin ne olduğunu bulmanızı isteyecektir. Onun durduğu pencerenin hemen sağında bulunan pencereyi açın ve Clairevoyant büyünüzü kullanarak çatlağı inceleyin. Akrebi



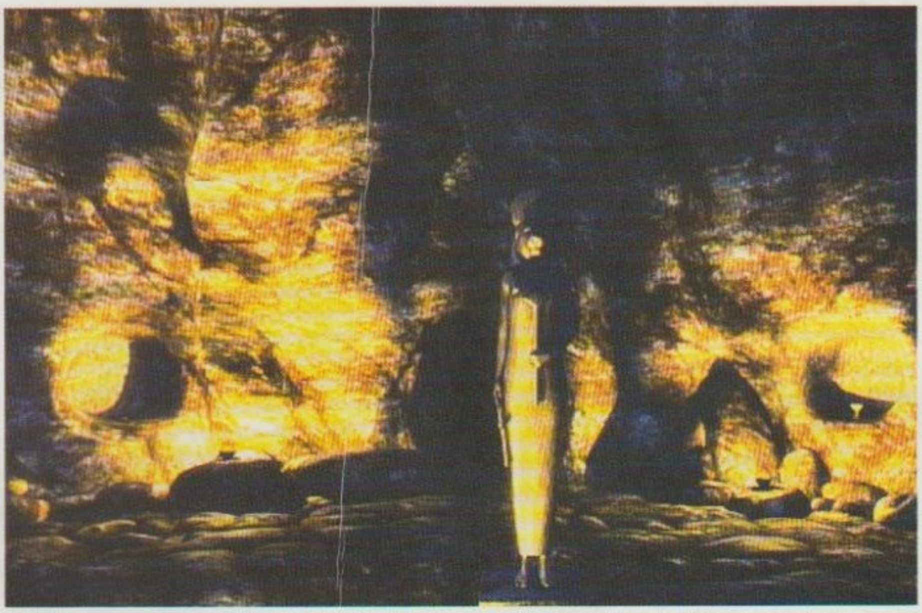
gördükten sonra da bıçak ile orayı kırıp akrebi alın ve Khâemouaset'le konuşun. Konuşmanız bitince sunakta bulunan anahtarı alın ve akrebi bulduğunuz pencerenin altında duran kutuyu anahtar ile açın. Burada karşınıza bir bulmaca çıkacaktır.

Bu mekanizmayı açmak için: Önce çubuğun kendisini bir kez saat yönünün tersine çevirin. Çubuğu ikinci diske kadar sokun ve bu diski 2 kere çevirin. Daha sonra altın olan 6. diske kadar ilerleyin ve yeşil nokta görünene kadar onu da çevirin. Bundan sonra 5. gümüş diske geri gelin ve bunu saat yönünde bir kez çevirin. 1. diske geri dönün ve bunu da bir kez saat yönünde çevirin. İkinci diske geçin ve bunu bir kez saat yönünün tersine çevirin. Bundan sonra geri kalan diskleri sondan gelerek doğru konumlarına getirin. Mekanizma çalışacak ve testi geçeceksiniz.

Mekanizma çalışıp kutu tamamen açılınca içindeki parfümü alıp Khâemouaset'e verin. Khâemouaset ayin için bunun yeterli olmayacağını söyleyecektir. Hadi ordan deyip oyunu bırakmak



yerine, dışarıya çıkın ve havuz kenarında bulunan adamın yanınna tekrar gidin. Adam ile bir kez konuşun. Sonra daha önceden aldığınız ip ve çengeli birleştirerek havuzdaki nilüferlerin üzerinde kullanın. Birinci denemede olmazsa iki ya da üçüncü denemede nilüferi mutlaka yakalayacaksınız. Nilüferi yakalayıp yanınıza çektikten sonra üzerindeki nesneyi alıp havuz başındaki adama verin. Adam bunun karşılığında eksik malzemeyi ve ek olarak nilüfer tohumlarını size verecektir. Fragrent Rush'ı alır almaz tapınağa geri dönün ve Khâemouaset'le konuşun. Khâemouaset tüm malzemeleri sizden aldıktan sonra ayine başlayacaktır.



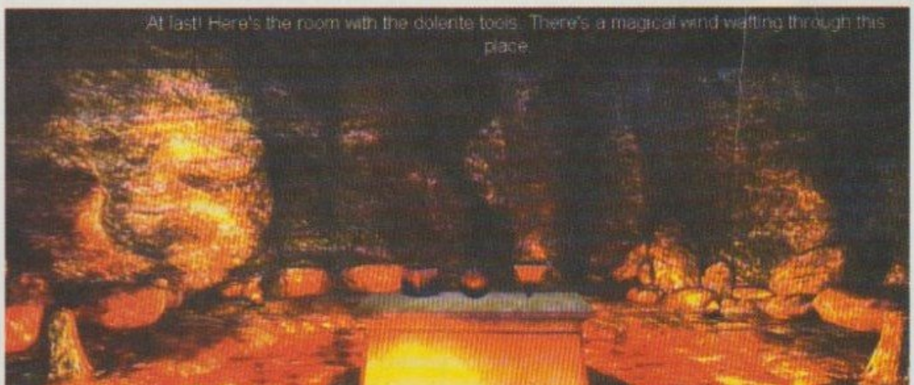
Chapter 4

Ayin bittiğinde kendinizi yerin altında lavlarla kaplı bir yerde bulacaksınız. Bu yeni mekanda ilk olarak sağınızda bulunan metal parçayı alın. Çevrenize bir göz attıktan sonra gidebileceğiniz tek yer olan mağaraya girin. İçeride heykelin yanına doğru ilerleyin ve ayağının dibinde bulunan küçük heykelin üzerinde biraz önce aldığınız metal parçayı kullanın. Artık heykelin kafasını yerinden oynatabileceksiniz. Heykelin kafasını her değiştirdiğinizde tünellerin gittiği mekanları da değiştirmiş olacaksınız. İlk olarak heykelin kafasını bir kez çevirin.

Burada bulunan cüce ile her konu hakkında konuşun. Sonra tekrardan tünele girin ve heykelciğin kafasını bir kez daha çevirin. Tünelden geçerek yeni mekana girin. Burada bulunan iki parça metali aldıktan sonra tekrar odaya geri dönün. Üçüncü ve son odada da bir tokmak ve bir bıçak ile kesebileceğiniz bir ip bulacaksınız. Bunların tamamını bulduktan sonra ilk geldiğiniz alana gidin ve orada bulunan doğal örs'ü kullanarak müzik aletini yapın. Bunun için öncelikle uzun metal parçayı ısıtın ve örsün üzerine koyun. Tokmağı kullanarak çubuğu eğin ve bu yeni nesneyi aldığınız diğer metal parçaya ekleyin.

Tüm bunları hallettikten sonra cücenin yanına gidin ve onun ipini daha önce bıçak ile kestiğiniz ipi kullanarak tamir edin. Cüce de bunun karşılığında size müzik aletini tamamlamanız için gerekli malzemeleri verecektir. Bundan sonra buraya geldiğiniz ilk odaya dönün ve örsün önünde müzik aletini çalarak Ptah'ı çağırın. Ptah ile her konu hakkında konuşup, Dolorite'lar konusunda bilgi edindikten sonra tekrar cücenin yanına dönün.

Cüceden Ptah'ın bahsettiği anahtarı isteyin. Cüce size bunun karşılığında bir kalıp verecektir. Bu kalıbı alın ve ilk mekana geri dönün. Kalıbı lav ile doldurup daha sonra örs üzerinde soğumaya bırakın. Anahtar soğuduktan sonra onu alın ve heykelin bulunduğu odaya ilerleyin. Burada anahtarı heykelin sağ elinde bulunan sembole ekleyin. Maya "bir şeyler hareket etti" gibi bir aydınlanma yaşadığı zaman sola bakın ve orada bulunan asanın yanına gidin. Bu asayı oynattıktan sonra odanın dışına çıkın.



Bu odada heykelin önünde bulunan hafif yükseklik dikkatinizi çekecektir. Bunun üzerine envanterinizde bulunan eski dolorite'ları koyun. Bu esnada heykelin hemen altında, sizinkine oranla daha ufak dört adet dolorite göreceksiniz. Bunların her birinin üzerinde tanrıların işaretlerinin olduğunu göreceksiniz. Çevrede ise her köşede üzerinde tanrıların resimlerinin bulunduğu oyuklar göreceksiniz. Bu oyuklar ile tanrıların dolorite toplarını denk getirdiğiniz zaman bir sonraki odaya geçebiliyorsunuz.

Öteki odaya geçince hemen heykele yaklaşıp Sakhmet ile konuşun. Onun size sorduğu sorulara önce "created" sonra "world" olarak yanıt verin. Bundan sonra Sakhmet heykelinin elinde bulunan lotusa tıkladığınızda bir melodi çıkaracaksınız. Bu melodinin aynısını çalmayı başarabilirseniz öteki odaya geçebileceksiniz. Müziği dinlediğinizde farklı ritimler ve farklı müzik aletleri olduğunu fark edeceksiniz. Önce elinizde bulunan müzik aletini heykelin sağ arkasında bulunan oyuğa koyarak metalik sesi halledin. Daha sonra heykelin sağ ön tarafında bulunan



Bir adventure karakteri olarak büyü yapmak herkese kısmet olmaz. Oysa siz geleceği bile görebiliyorsunuz.

nilüfer çiçeği tohumunu kullanarak diğer bir sesi daha tamamlayın. Sonuncu sesi yaratmak için ise ilk olarak heykelin önünde bulunan altın kadehe Purify büyüsü kullanın. Sonra bu kadehi alın ve heykelin sol arkasında bulunan oyuğa yerleştirin. Böylece Sakhmet'in istediği melodiyi elde edecek ve son kapıyı da açmış olacaksınız.

Yeni odaya girdiğinizde ihtiyacınız olan dolorite'ları göreceksiniz. Ancak bunlar için de yapmanız gereken son bir şey olacak. O da buradaki dolorite aletleri kendi yerlerine yerleştirmek. Bunun için önce kapıdan girdiğiniz konumda küre dolorite'ı karşıya "wind" büyüsü kullanarak taşıyın. Daha sonra küp şeklindeki aletin arkasına geçin ve onu daha önce kürenin olduğu yere kaydırın. Kürenin arkasına gerçin ve küp olanı asıl yerine yerleştirin.

Bu noktadan sonra üçgeni kürenin asıl durması gereken yerden karşıya doğru hareket ettirin. Küreyi ortaya tekrar alın ve daha sonra kendi yerine yerleştirin. Kalan üçgeni de yerine yerleştirdikten sonra kürenin yanına gidin ve onu alarak odayı terk edin.Bu mekana ilk girdiğiniz yere dönünce örsün yanına gidin ve Ptah ile her konu hakkında konuşun. Son olarak küreyi lavlara atın ve dünyaya geri dönün. Dönünce Khâemouaset'le konuşun ve tapınağı terk edin. Son olarak sizi buraya getiren adam ile konuşunca Aswan'a doğru yola çıkacaksınız.

Chapter 5

Aswan'da Ouni sizi hemen karşılayacaktır. Onunla her konu hakkında konuştuktan sonra, gidin ve Tuya ile konuşun. Tuya ile de her şeyi konuştuktan sonra ona akrebi verin. İlacı hazırlamak için arkanızdaki masaya dönün. Hemen sağ taraftaki boş kağıtların olduğu bölümden boş bir kağıt alın. Daha sonra formülün yazılı olduğu kağıdı inceleyin. Soldaki kalemi alın ve kırmızı mürekkebe batırın. Son olarak da boş kağıdı kullanarak tarifi kopyalın.

Kopyalama işlemini tamamladıktan sonra tekrar Tuya ile konuşun ve kağıdı ona verin. Tuya bu formülü bir figürün içine koyduktan sonra tekrar size verecek. Figürü aldıktan sonra Tuya'nın hemen yanında bulunan kağıtların üzerinde duran çakmağı alın ve fırının olduğu odaya ilerleyin. İlk olarak ağacın yanında duran çalı çırpıyı fırının içine atın ve çakmakla fırını ateşe verin. Sonra figürü fırının üzerine koyup pişirin. Figür tamamen piştikten sonra onu alın ve Tuya'ya götürüp son olarak ne yapmanız gerektiğini öğrenin.

Tuya'ya teşekkür ettikten sonra (kibar olun) hemen solundaki odadan içeriye girin ve yerdeki halı benzeri nesneyi alıp evden dışarıya çıkın. Kapının dışında sizi bekleyen Ouni, taş ocağında yangın çıktığını anlatacaktır. Haberi alır almaz oraya yönelin ve yolu takip ederek ilerleyin. Ateşin olduğu yere gelmeden önce sağda su dolu bir testi göreceksiniz. Onu alın. Ateşin yanına gidin ve evden aldığınız halıyı kullanın.

Yangın sönünce halıyı bir kenara atın. Arkanızı dönün ve biraz ilerleyin. Yerde uzunca bir sopa göreceksiniz. Sopayı alın ve yangının çıktığı yere geri dönün. Sopayı kullanarak yangının merkezinde bulunan bıçağı ortaya çıkartın ve hazır çıkartmışken bari alın. Yangın sorununu da tamamen çözüldükten sonra Ouni ile konuşun ve Aswan'a dönün. Son olarak yolculuklarınızla ilgilenen adam ile konuşun ve Memphis'e doğru yola çıkın.

Önümüzdeki hafta çok daha zor bulmacalar ve ilginç büyüler bizi bekliyor olacak. Haftaya görüşmek üzere.



Hile Kodları

Biz sizin yardıma ihtiyacınız olduğunda yanınıza koşanız, bizin sizin telefonla sormak istiyorum joker hakkınızız, biz sizin yasal hileciniziz!



Painkiller

é tuşuna basıp konsolu açtıktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz (sadece daydream ve insomnia zorluklarında çalışır).

PKGOD	tanrı modu
PKDEMON	Demon Morph
PKWEAKENEMIES	zayıf düşmanlar
PKALWAYSGIB	excessive gibbage
PKWEAPONS	tüm silahlar
PKAMMO	cephane
PKHEALTH	full sağlık
PKPOWER	full sağlık ve cephane
PKGOLD	altın kazanırsınız

Sacred

Bulunmayan şişe veya bu köşe yaz köşesi sendromu:
Sacred'da yaralı askerin su istediği görevi birçok kişi yapamamış. Paniklemeyin, bu bir bug'dan kaynaklanıyor. Şimdi olay şu, yaralı askerin olduğu yerden güneye gideceksiniz, orada küçük bir vaha bulacaksınız. Göletin kuzey tarafında küçük bir su şişesi var. Onu alın ve askere götürün.

Bu noktada birçok kişi şişeyi göremediğini söyleyecek, işte bug'ımız burada. Bunu halletmek için é ile konsolu açın ve şunu yazın: wasser. Bunu yapınca şişe gözükmeli (atların da görevle ilgileri yok).
Buna rağmen çıkmıyorsa, sırasıyla şunları yapın ve her adımda bakın oldu mu diye.. Önce ortamdan ayrılın, geri gelin. Olmazsa, oyundan çıkıp tekrar girin. Olmazsa bölüme baştan başlayın. Olmazsa oyunu yeniden kurun. Yine olmazsa, kopya oyun sektörünün şefkat dolu kollarındasınız, mutluluklar dileriz.

Manhunt

Title ekranında aşağıdaki kodları girin. Ancak hileleri açmak için önce verilen sahnelerde hardcore'da beş yıldız kazanmalısınız;

UGOTARMS	tam teçhizat (Sahne 9 & 10)
THEYBOOM	helium hunters (Sahne 7 & 8)
EVILEYES	görünmezlik (Sahne 17 & 18)
HELLSUIT	maymun skin'i (Sahne 15 & 16)
PIGGSUIT	domuz skin'i (Sahne 19 & 20)
BUNYSUIT	tavşan skin'i (Sahne 13 & 14)
HEALBACK	yenilenme (Sahne 5 & 6)
URUNFAST	koşucu modu (Sahne 1 & 2)
ALLRDEAF	sessizlik modu (Sahne 3 & 4)
UHITHARD	süper yumruk (Sahne 11 & 12)

Command&Conquer: Renegade

Ekstra araç ve karakterler;
Multiplayer Practice modunda oyuna başlayın. F8'e basın ve "extras fnkqrrm" (oyun yamasız ise "extras quantifigon") yazın ve Enter'a basın. Extras Enabled yazısı çıkacak. Şimdi özel birimleri kullanabileceksiniz. Karakter ya da araç seçmeden önce ALT tuşuna basılı tutun.
Bu arada bazı Nod karakterleri mutant (ya da Darkevil) unutmayın. Bu da Tiberium alanları üzerinde dururken (ya da Tiberum silahları ile vurulurlarsa) sağlıklarının düşmek yerine dolacağı anlamına gelir, hatırlatalım.

Sonsuz skirmish süresi;
Notepad ya da benzeri herhangi bir yazı editörü ile (Serpil Hanım'ı veremiyoruz, o bize lazım) oyunu kurduğunuz dizin altındaki data dizinine girin ve svcfg_skirmish.ini dosyasını açın (bir yedeğini alırsanız iyi olur). Game-time yazan değeri sıfır yapın, süre sonsuz olacaktır.

Başlangıçta daha çok para;
Bu arada bu dosya içindeki değerleri değiştirip başlangıç paranızı da değiştirebilirsiniz (yamaya göre starting money veya initial cash tarzı bir değer olacak zaten normal başlangıç paranız işte 5000 ise aratın 5000 diye dosyada bulursunuz).

Not: Bir oyunu bitiremiyor musunuz? Olmadık birşey yüzünden bölümü geçemediniz mi? Canınız bilgisayarı ezmek mi istiyor? Çözümü burada: maelstorm@progamermag.com Bu arada, Maelstorm, Serpil Hanım değildir. Hadi bunu bir kez daha tekrarlıyoruz...

Kahve ve mektup

Her hafta yazılarını yazarken buhranlardan buhran beğenen Darkevil, koyu bir kahve taraftarı. Mektuplarınızın yanıtlarındaki kafein oranı tükettiği o koyu kahvelerden geliyor. Kendisine kahveyi bırakıp papatya çayına başlamasını öneriyoruz...

Selam tüm ProGamer'cılar, her nerede okunuyor ve okutuluyorsa,
İlk olarak size çok kızdığım yönünüzü söylemek istiyorum. Tamam, korsan piyasası kötü ama bence sizin o piyasaya kızmanız yanlış. Bence korsan piyasası olmasa siz ve birçok dergi ayakta duramaz. Hangi yurdum insanı bir oyuna 50-60 milyon verebilir ki? Hadi verdi diyelim, en fazla 3-4 ayda bir oyun alınabilinir. Bu bizi oyunlardan soğutur gibime geliyor (en fazla yüzde 15'lik kısım zengindir ve istediği oyunu alabilir. Bu da yeterli oran değildir gibime geliyor). İnsan bir oyuna vereceği 50-60 milyonla en azından RAM'ini falan yeniler. Haksızsam soyle Aniki abi! Evet ayrılık zamanı geldi çattı. Hepinizi öpüyorum. (Aniki hariç, o ıssırabilir!)
Hoşçakalın

Erkan26

Merhabalar Erkan,
Sen bize kızdığını söylüyorsun ama bence haksız yere kızıyorsun. "olaya bir de şu açıdan bakmaya ne dersiniz?"...
Düşün ki ülkende bilgisayar oyunlarının fiyatları 40-50 milyon arasında ve aylık harçlığın 70 milyon ve sen her ay 20 mil-yon biriktirme kapasitesine sahipsin. Yani ortalama 2-2,5 ayda bir yeni bir oyuna sahip oluyorsun (yani ayda 3-4 oyun alanlar çok şanslı olur). Dolayısı ile onca oyun arasından sana en anlamlı olanını seçmen gerekecektir ve böyle bir piyasada da en büyük yardımcın biz ve bizim gibi oyun dergileri olacaktır. Demoların ve modların yararlarını saymıyorum bile… Ayrıca bu yolla oyunlardan soğumazsın, tam tersine eline geçirdiğin oyunu suyunu çıkarana kadar oynarsın, buna bağlı olarak o oyunun bütün modlarını bitirene kadar uğraşırsın. Hem oyunlar hem de zamanın değerli olur bu yolla Erkan, bana inan. Dergiye para verip, üstüne bir de okumakla uğraşacağına, oyunu satın alıp (nasılsa dergi fiyatına) beğenmezse çöpe atmayı çok daha uygun bir çözüm olarak görenler senin çevrende de yok mu?

Selam Darkevil,
Ben sizin derginizi her hafta satın alıyorum.
1. Posterlerin arkası gelecek mi?
2. CM'nin Türkçe yamasını ne zaman vereceksiniz?
3. Yüzüncü sayıda şöyle büyük bir parti verin ki yaban eller dergi görsün.
Yayın hayatınızda size başarılar dilerim.

CaTo

Sevgili CaTo,
Biz de bu dergiyi her hafta çıkartıyoruz.
1. Posterleri, mânâ ve ehemmiyet sahibi tarihlerde verebiliyoruz genellikle. Her hafta poster verme lüksümüz yok. Ama uzun zamandır bir sürü materyal birikti, onları bir an önce kullanmayı biz de isti-yoruz. Bakalım...
2. Geçen haftanın CD'sine bak. Orada göreceksin.
3. Hakikatten çok dehşet bir parti verebiliriz ama nasıl olabilir ki, hem 100'e daha çok var yahu…
Sağol!

Merhabalar,
Hemen sorularıma geçiyorum.
1) Ben bir oyunun patch'ini internetten çektim. Bunu Winrar'la açtım, daha sonra önüme oyunla ilgili dosyalar çıktı. Bunları oyunun dosyasına atıyorum ama bir şey olmuyor. Bunu nasıl halledebilirim?
2) Benim PC'min ekran katı ölü. Genelde Radeon 9800 vs öneriyorsunuz, biz bunu alsak bize kaç sene gider? Biliyorsunuz teknolojiye yetişemiyoruz.
3) Galiba bir de 5 dergilik eski sayılarınızı veren bir şey var. Bunlar haftalık mı geliyor aylık mı? (Çünkü her gün sora sora marketçi amca benden bıktı!!!)
Sorularım bu kadar.Cevaplamanız ümidiyle...

Burak Babayiğit

Selam Burak,
1. Açıkçası çoğu oyunun yama dosyalarının içinde ya bir setup.exe dosyası ya da bir adet yardım dosyası bulunur (bu dosyaların adı genellikle readme.txt ya da file_id.diz falan olabilir). Exe dosyasını açarak ya da yardım dosyalarını Notepad ile görüntüleyerek (gerekti mi Windows Türkçe'si konuşurum) aradığın yardıma ulaşabilirsin.
2. Eğer teknoloji böyle ilerlerse en fazla iki sene diyorum.
3. Doğrusu o 5'li paketlerin belli bir rutini olduğunu sanmıyorum. Derginin içinde olmama rağmen bu konuda senden daha fazla bilgiye sahip olmamamın sebebi ise, eski sayıların bizden bağımsız olarak paketlenip yeniden piyasaya çıkartılması. Yani birlikte çalıştığımız Sabah gazetesinin bir uygulaması. Biz de köşedeki bayiden öğreniyoruz bunları çıktıkça.

Merhaba ProGamer çalışanları,
Klasik olarak öncelikle derginizi çok beğendiğimi söylemek istiyorum (valla doğru söylüyorum). Haftalık olmasına rağmen dolu dolu sahiden… (ah bide bağımsızlığınızı ilan edebilseniz...) Neyse olayı Kıbrıs boyutuna taşımak yersiz şimdi... İsterseniz sorularıma geçeyim (ne saçmadır bu soru. Sanki istemezseniz sormayacağım). Neyse hasta ziyareti kısa olurmuş, ben sorularımı sorayım.
1. Herkes gibi önce eldeki hastayı bir tanıtayım. Sistemim P4 2.4, 512 RAM, 128 Radeon 9200 ekran kartına sahibim. Aslında ekran kartım 128 GeForce MX 440 idi. Arkadaşımdan Radeon'u aldım ve ondan sonra oyunlarda ara sıra çizgiler çıkmaya başladı. Gerçi görüntü daha iyi ama çizgiler rahatsız ediyor. Sürücüsünü yeniden yükle-dim, olmuyor. Anakartın sürücüsünü de yeniden yükledim olmuyor. Sizce ekran kartını değiştirmekle hata mı yaptım?
2. 128 MB Radeon 9600 mü, yoksa 128 MB FX 5600 mü?
3. Sizce de bu savaş FPS'leri sıkmadı mı?
4. Bilgisayarda televizyonu açıyorum ve ara sıra kapatırken reset'liyor, neden olabilir?
5. PES 3 sıkı bir ekran kartı istiyormuş, doğru mu?
6. Sizce de çok konuşmadım mı?
Sorularıma cevap verebilirseniz çok mutlu olu-

rum. Ayrıca bana vakit ayırdığınız için şimdiden teşekkür ederim.

Serhan Kasap

Merhabalar Serhan,
Bağımsızlık demişsin ama ben bir yere bağlı olduğumuzu sanmıyorum. Zira gayet özgürüz, en azından derginin sayfaları dahilinde... Neyse bu konu üzerinde bir ömür konuşulur ben sorularına geçeyim.
1. Sürücülerini güncelleyip de mi tekrar yükledin? Yani sürücüleri yeniden yükleme, güncelle. Eğer işe yaramıyorsa sorun daha teknik olabilir. Şöyle ki: Eğer bu çizgiler gölgeler şeklindeyse monitöründe "degauss" yapmak işe yarayabilir. Yok, kırılma gibiyse o zaman da ekran kartı ayarlarında V-Sync'i kapatman gerekiyor demektir. Onun dışında, ekran kartının DAC'ında donanımsal bir sorun olabilir ve eğer öyleyse maalesef kartı değiştirmenden başka bir önerimiz olamaz.
2. Bana kalırsa (ki öyle kalıyor) Nvidia yanlısı olmadığım için Radeon 9600!
3. Oyununa bağlı... Yani bir yanda Battlefield: Vietnam var, bir yanda da Vietcong: Fist Alpha var (gerçi bence o da kötü oyun değildi ama olsun).
4. En ufak fikrimin olduğuna şüpheliyim desem sanırım yalan söylemiş olmam. Sebep TV kartının yazılımı da olabilir, taktığın PCI slotunu değiştirdiğinde çözülecek bir şey de olabilir. Öyle bir sormuşsun ki, evdeki elektrik tesisatıyla bile ilgisi kurulabilir probleminin...
5. Sıkı ekran kartına sahip olmayanların da oynaması için bir yaması vardı, geçtiğimiz haftaların birinde yayınlamıştık.
6. Bilmem, benim işim soru cevaplamak…

Merhaba Aniki ve diğerleri,
Size ne kadar teşekkür etsem azdır. Derginizi her hafta alıyorum kaçırmadan, sayfaların az olması vb. şeylere katılmıyorum. Bence haftalık bir dergi için tek kelimeyle 'MUHTEŞEMSİNİZ'! CD'ye lafım yok zaten, o da ayrı bir harika. Bu emeklerinize… (kısalttım... Yeter bu kadar teşekkür Sayın Hamamcı, biz teşekkür ederiz - Aniki). Ben Splinter Cell hayranıyım ve en son 2 hafta önce demosunu sizin sayenizde görme imkanım oldu. Adeta baygınlık geçirdim ve ekran kartımı GeForce FX 5200 ile değiştirdim. Sırf şu oyun için yani ne kadar taraftarıyız anlayın. Sorular;
1. Derginizin CD'sinde yeni skin'li MP3 programları verecek misiniz?
2. Belki herkes bunu soruyor ama site hala neden kapalı?
3. Ben daha önce Prince of Persia, Beyond Good & Evil ve Deus Ex gibi oyunları açamıyordum. Şimdi bu ekran kartıyla sorun çıkarmaz değil mi? Daha önceki ekran kartım Geforce MX 440'tı.
4. Geçenlerde bir arkadaştan duydum. Mission Impossible'ın oyunu geliyormuş. Bu doğru mu?
Sevgi ve saygılarımı sunuyorum.

İstanbullu Hamamcı

Merhabalar Hamamcı,
Teşekkürlerin için sana ayrıca teşekkür ederim. Çok uğraşmışsın ama yer kalmadığı için yanlardan biraz almak zorunda kaldım. Neyse bence 5200 almasaymışsın iyiymiş, zira sevilen bir kart değil kendisi, sorularrr!!!
1. Tabii ki de, siz ara sıra hatırlatırsanız yeni yeni skin'ler veririz. Hatta unutmayalım haftaya CD'ye koyalım birkaç tane.
2. Sitede de yazdığı gibi, hazır olduğu zaman orada olacak.
3. Oyunları açabilirsin ama oynar mısın bilmiyorum zira sadece ekran kartının modelini biliyoruz. Umarım oynayabilirsin.
4. PC için böyle bir projenin varlığından haberdar değilim ama Play Station'da şimdiye dek birkaç tane başarısız Mission İmpossible denemesi görmüştük. O yüzden de yapılsa bile heyecanla beklenecek bir şey olmaz muhtemelen...

Aniki Darkevil Darkanin
mektup@progamermag.com



Mission Impossible'ın Surma operasyonu çok da parlak bitmemişti...

progamer
Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

6 Mayıs 2004 / Sayı: 40

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazıişleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk
serpil@progamermag.com

Yazı İşleri

Esra Akın	esra@progamermag.com
Volkan Alkan	volkan@progamermag.com
Serkan Ayan	serkan@progamermag.com
M. İberia Aydın	iberia@progamermag.com
Hasan Çolakoğlu	haswan@avaturk.com
Çağatay Çopuroğlu	cagatay@progamermag.com
Mehmet Görgü	darkevil@progamermag.com
Özberk Ölçer	ozberk@progamermag.com
Cem Özkaynak	cem@oynasana.com

CD Tasarım
Cenk Akyürek
cenk@progamermag.com

Görsel Yönetmen
Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamermag.com

Grafik Tasarım
Maynajans Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel: (0212) 514 62 80 - Fax: (0212) 514 62 81

İdare Merkezi
Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer
Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samandıra/İSTANBUL

İletişim
progamer@progamermag.com

MERKEZ REKLAM "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ" 0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Orhan Girgiç

Reklam Grup Koordinatörü
Emre Cem

Genel Müdür Yardımcıları
Meltem İnanç (Satış)
Erhan Özdemir (Finans)

Reklam Grup Müdürü
İsmail Arıcı

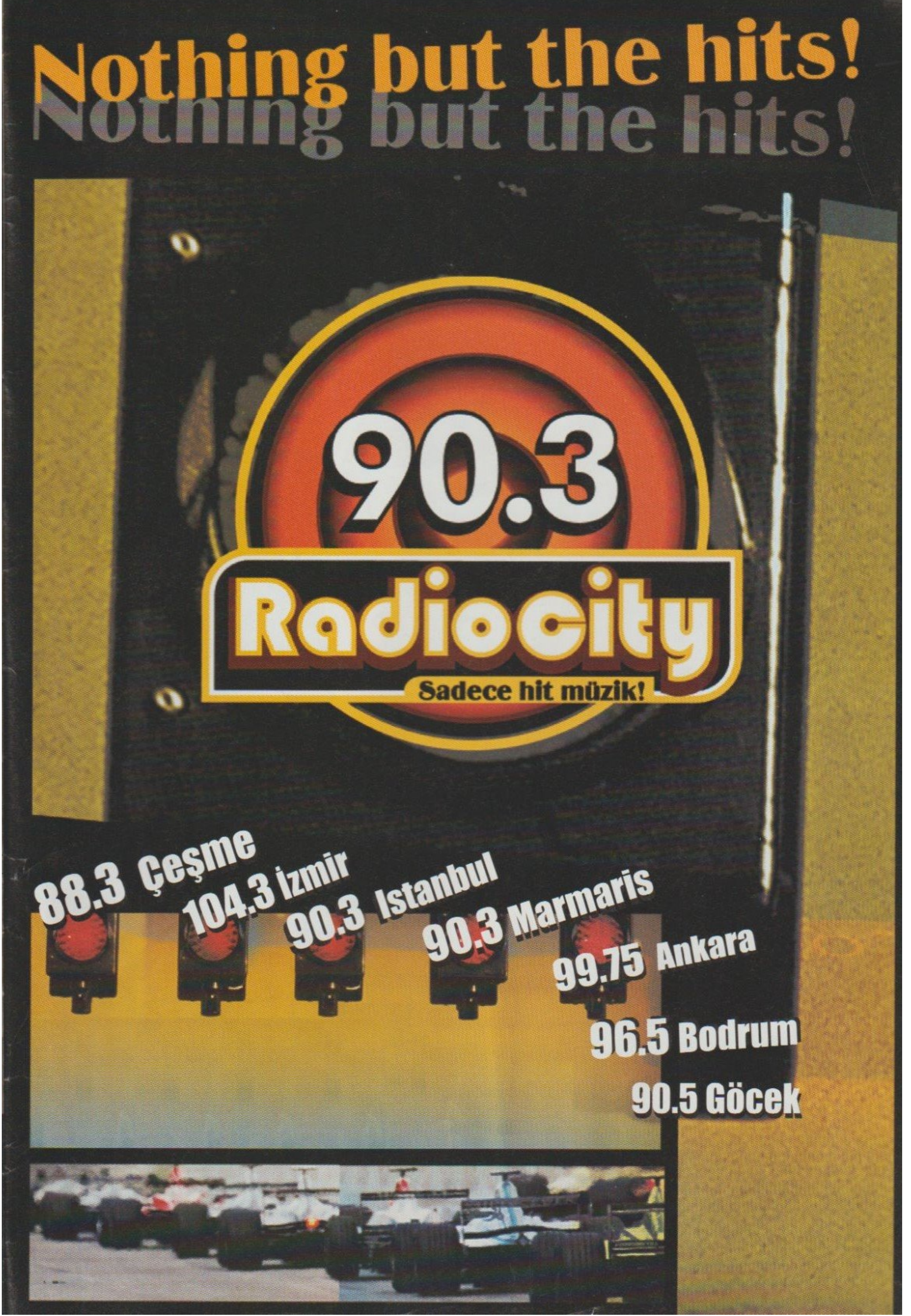
Pazarlama Direktörü
Tülay Tosun

Rezervasyon ve Teknik Hizmetler Direktörü
Melek Barutçugil

Rezervasyon Tel: (0212) 354 33 98 - Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811
Fiyatı: 1.750.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

Bulut Kent - 13
Yanına gidip, sordum...
- Yarın bir kahve içelim mi?.. Anlamsız bir "neden" sorusuyla karşılaşmak istemiyordum. Gözlerindeki garip ifade bu anlamsız cevabın dilinin ucunda olduğunu gösteriyordu. "Neden ki" ama Merve,
- Olur... dedi.
- Altıda kantinde...


Nothing but the hits!
Nothing but the hits!
90.3
Radiocity
Sadece hit müzik!
88.3 Çeşme
104.3 İzmir
90.3 Istanbul
90.3 Marmaris
99.75 Ankara
96.5 Bodrum
90.5 Göcek

Cepten surf yapın!

Takside, parkta, metroda... Web sayfalarını WAP'ta görüntüleyen SurfCell sayesinde, bilgisayarla gezdiğiniz internet sitelerine artık cep telefonunuzla istediğiniz yerden ulaşabilirsiniz. Yani arama motorları, e-postalar, eğlence siteleri artık cebinizde. wap.turkcell.com.tr'ye bağlanın. Ana sayfadan SurfCell'e girin. Sanal dünyada istediğiniz kadar gezinin.

Telefonunuzun WAP ayarlarını yapmadıysanız; WAP yazın. Boşluk bırakın. Cep telefonunuzun modelini yazıp 2222'ye yollayın.



SurfCELL

4440535 - 4440532

HAZIR KART TURKCELL

www.turkcell.com.tr